GUÍA ESPECIAL

# Micromanía

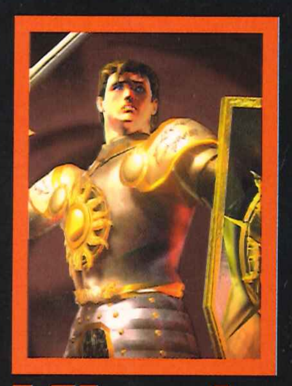
Sólo para adictos

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LAS AVENTURAS DEL MOMENTO

INCLUYE 1 CD-ROM

695 PTAS/4,18€

# Guías imprescindibles aventuras



King's Quest VIII



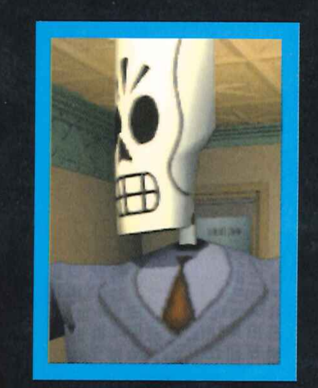
Resident Evil 2



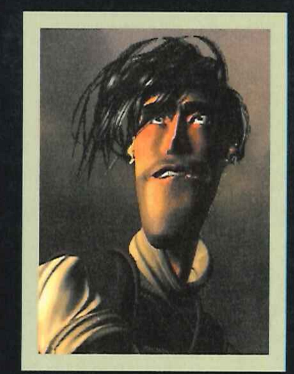
Discworld Noir



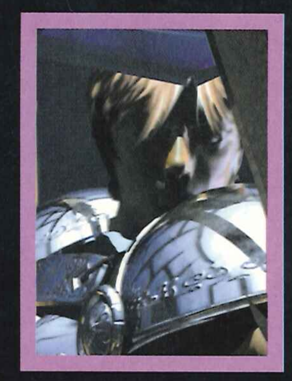
Star Wars: Episodio I La amenaza fantasma



Grim Fandango



Rent a Hero



Silver






# Sumario

# ¡Bienvenidos a la nueva aventura de Micromanía!

Puede que os sorprenda la aparición de una revista como la que tenéis entre las manos, que inaugura una nueva etapa en la Historia de Micromanía. No es, sin embargo, la primera vez que Micromanía aborda la publicación de números especiales y singulares, independientes de la periodicidad habitual de vuestra revista favorita; aunque pensamos que en esta ocasión se trata, sin duda, de una de las propuestas más ambiciosas que hemos preparado en los quince años que Micromanía lleva en el mercado y especialmente dedicada a todos esos lectores que siempre quieren más, y ya no se conforman únicamente con la más rabiosa actualidad.

Y, qué mejor manera de iniciar una etapa de nuestra, vuestra, Historia, que con el género que se puede considerar el auténtico clásico del videojuego: la Aventura.

En este número encontraréis recopiladas las Guías Imprescindibles de las mejores aventuras aparecidas en nuestro país en los últimos meses. Trucos, Patas Arriba y soluciones para poner remedio, sin problema alguno, a todos los quebraderos de cabeza que no para de provocaros ese juego que tanto os gusta, pero que tanto se resiste.

Algunas de estas guías, si sois habituales de Micromanía, las reconoceréis de inmediato puesto que han sido publicadas previamente en diversos números de la revista. Otras, como la mastodóntica guía de «La Amenaza Fantasma», que va mucho más allá de un sencillo "Patas Arriba", o la de «Discworld Noir», son totalmente inéditas.

Éste será un estilo al que os habituaréis rápidamente, y que marcará el modo de hacer de todos los volúmenes que comprenderán estas Guías Imprescindibles. Sí, porque esto es sólo el principio. Desde ahora deberéis estar muy atentos a todo lo que Micromanía irá poniendo a vuestra disposición en vuestro punto de venta habitual. Tenemos preparadas muchas sorpresas para el futuro. Como la que acompaña, como un aliciente, a esta revista que ahora tenéis; un CD-ROM que complementa los contenidos impresos, y que encierra las Soluciones Interactivas de algunas de las mejores aventuras de una compañía tan inevitable en este género como es LucasArts. Y, además, como la guinda del pastel, también podéis encontrar una estupenda demo de «La Amenaza Fantasma». Quién sabe si, como ha ocurrido otras veces, no estaremos contemplando, sin saberlo, el futuro del género de manos de una compañía que, como pocas, ha sido capaz de ofrecer constantemente un nuevo y revolucionario punto de vista sobre el mismo.

Disfrutad de las Guías Imprescindibles de Micromanía, en las que hemos procurado cuidar la calidad que siempre buscáis como lectores de esta revista tanto como en cada una de nuestras habituales citas mensuales. Y, recordad, el futuro traerá más sorpresas.



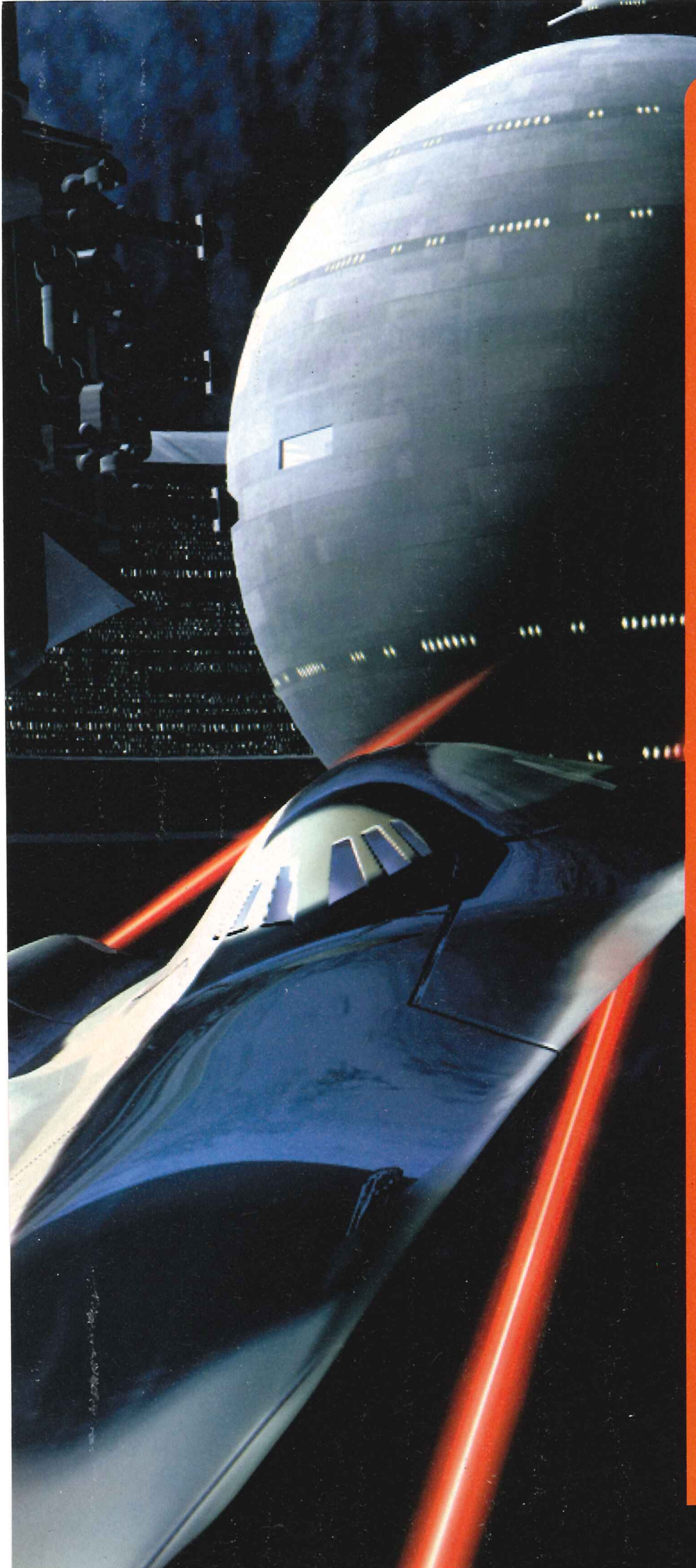
Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy, muy lejana...

# STAR WARS
## EPISODIO I
# LA AMENAZA FANTASMA

La República Galáctica está sumida en el caos. Los impuestos de las rutas comerciales a los sistemas estelares exteriores están en disputa.

Esperando resolver el asunto con un bloqueo de poderosas naves de guerra, la codiciosa Federación de Comercio ha detenido todos los envíos al pequeño planeta de Naboo.

Mientras el Congreso de la República debate interminablemente esta alarmante cadena de acontecimientos, el Canciller Supremo ha enviado en secreto a dos caballeros Jedi, los guardianes de la paz y la justicia en la galaxia, para resolver el asunto.



# Presentación

Cuando se lleva a cabo la Guía Completa de un juego basado en el universo de «La Guerra de las Galaxias», es fácil dejarse conquistar por toda la parafernalia que rodea a la maravillosa mitología ideada por George Lucas, y añadir referencias a las películas, los libros y, en definitiva, todo el "merchandising" surgido a su alrededor. Eso es precisamente lo que hemos hecho.

«Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» no es un juego más basado en la popular ópera espacial; es el primer capítulo de una compleja trama que cubre dos trilogías, la segunda de las cuales tuvimos la oportunidad de disfrutar entre los años 1 977 y 1 983, así como en sus posteriores reediciones en vídeo, incluyendo una Edición Especial del 20 Aniversario estrenada en los cines, con nuevas imágenes y efectos, en el año 1 997. La Primera Trilogía, anterior a las andanzas de Luke Skywalker, la Princesa Leia y Han Solo, en donde se narra las vidas de sus padres, se inicia con este Episodio I.

Nuevos personajes, deslumbrantes planetas, y asombrosas criaturas, se han incorporado al universo «Star Wars». En conmemoración de tan magno acontecimiento, la Guía de «La Amenaza Fantasma» ha sido adornada con infinidad de referencias, curiosidades y datos técnicos relacionados con la nueva película, para que los innumerables seguidores de la saga, aunque ya hayan terminado el juego o no tengan la posibilidad de comprárselo, disfruten con una relectura que les revelará aspectos desconocidos del Episodio I.

La Guía consta de dos partes claramente diferenciadas. En primer lugar, se agrupan los temas relacionados con el juego: Comentario, trucos de configuración, guías de personajes, armas, objetos y enemigos, trucos, y la solución completa de los once niveles.

Como complemento dedicado a los fans, se incluye la bibliografía de libros y comics de la saga, una guía de referencia a las páginas Web más interesantes, y una completa Programoteca de «Star Wars», donde se recopilan los casi 50 juegos existentes, desde «The Empire Strikes Back» para la consola Atari 2600, publicado en 1 982, hasta el misterioso «Obi-Wan» previsto para la primera mitad del año 2 000, además de unas notas sobre cómo se hizo la película.

Cierran este recorrido un par de sorpresas escondidas.

Un mundo de aventura y emoción espera a todos aquellos aficionados dispuestos a sumergirse en el juego más esperado de la historia.

Terminados los prolegómenos, sólo queda decir:

**Que la Fuerza te acompañe... Siempre...**

# La Película

"No lo intentes. Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes". George Lucas se ha debido tomar las palabras de Yoda en «El Imperio Contraataca» al pie de la letra, pues ha preferido esperar 16 años para hacer una continuación de «La Guerra de las Galaxias», antes que intentar amoldar su visión de las futuras entregas a la limitada tecnología de los primeros años de la década de los noventa.

Desde un primer momento, Lucas concibió la saga «Star Wars» como un ente único compuesto por seis películas, cuya historia no puede entenderse por completo hasta visionar la obra de forma conjunta. Tras el sorprendente éxito de «La Guerra de las Galaxias», estrenada en 1 977, el director apenas necesitó cinco años para producir otros dos títulos, «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi», y completar así la Segunda Trilogía.

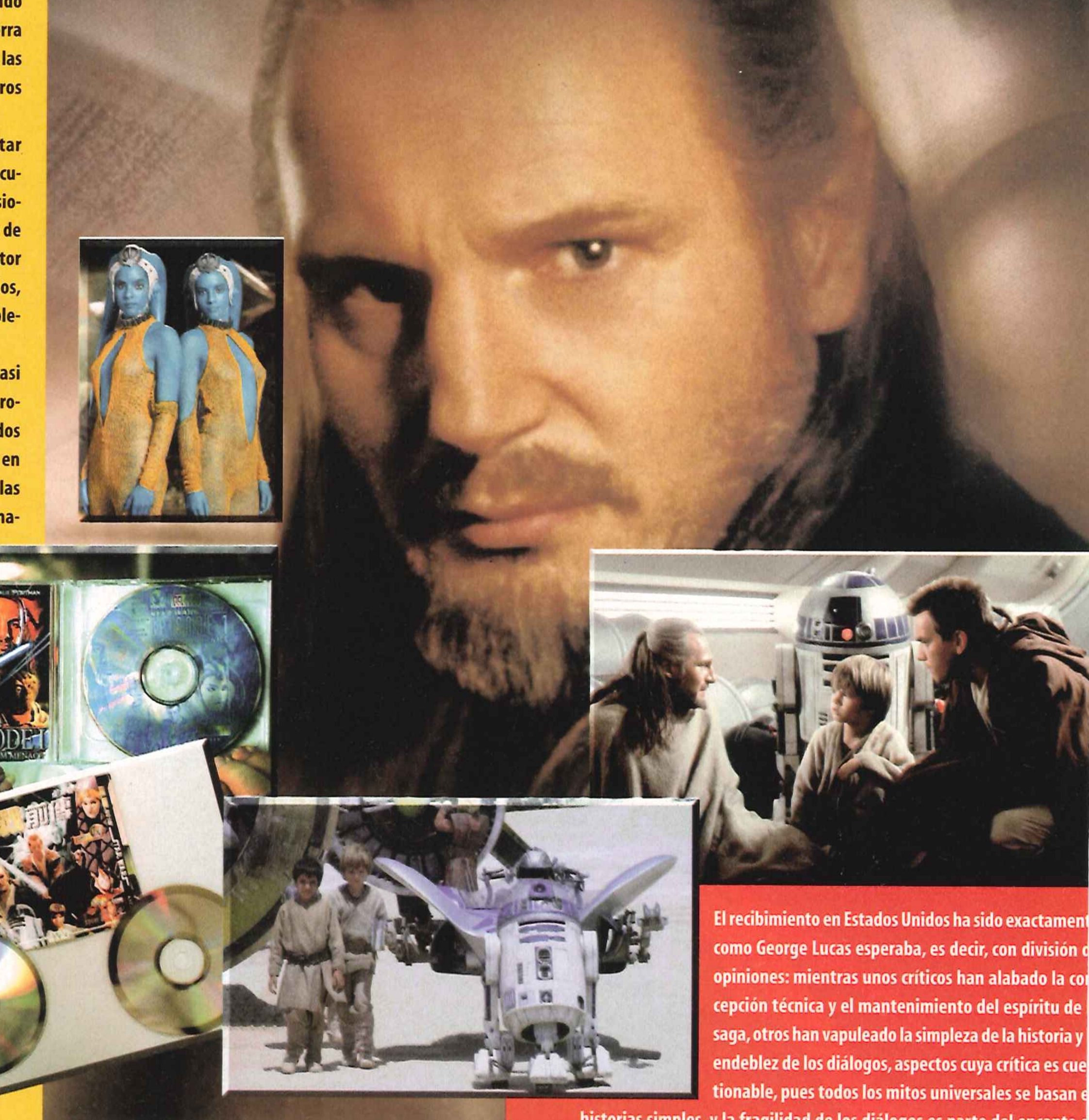
Recorrido la mitad del camino, han tenido que pasar casi dos décadas para que Lucas se decidiese a emprender el rodaje de la Primera Trilogía. El motivo es conocido por todos los fans: la tecnología no estaba preparada para plasmar en imágenes la visión del creador. Las tres primeras películas son un derroche de talento técnico y artístico, pero la mayoría de la trama transcurre en escenarios cerrados o de reducido tamaño, como la taberna de Mos Eisley o el bosque de los Ewoks.

Lucas deseaba incluir en sus nuevas producciones inmensos paisajes generados por ordenador: valles frondosos y pantanos inabarcables plagados de exóticas criaturas; ciudades submarinas como Otoh Gunga, o megalópolis de rascacielos que ocupan un planeta entero. Hasta hace tres o cuatro años, esto era sencillamente imposible.

La película clave para convertir este sueño en realidad fue «Parque Jurásico». Los dinosaurios de Spielberg, creados por la empresa de Lucas, IL&M, convencieron al director de que la tecnología había evolucionado lo suficiente como para emprender el rodaje del Episodio I.

La Edición Especial de la Segunda Trilogía, estrenada en los cines en 1 997, fue un ensayo y, al mismo tiempo, la confirmación de que esto era factible: Mos Eisley, un aburrido poblado desértico, fue convertido en un bullicioso puerto espacial gracias al añadido digital de nuevos edificios, grandes monstruos y divertidos robots patrulla. Bespin, la ciudad en las nubes, que en la edición original sólo mostraba las cuatro paredes que formaban los edificios internos donde se sucedía la acción, recobró su verdadera dimensión al incorporarse una vista panorámica durante el aterrizaje del Halcón Milenario, y los lujosos edificios flotantes visibles a través de los viejos muros blancos, convertidos en amplios ventanales gracias a la magia de la edición por ordenador.

El primer paso se había dado. Tras cuatro años de intenso trabajo, el 19 de mayo de 1 999 se estrenó en Estados Unidos «Star Wars: Episodio I. La Amenaza Fantasma». Tres meses después, los aficionados españoles también han podido disfrutar en su propio idioma de la secuela más esperada de la Historia del Cine.



## El Estreno

El recibimiento en Estados Unidos ha sido exactamen[te] como George Lucas esperaba, es decir, con división [de] opiniones: mientras unos críticos han alabado la co[n]cepción técnica y el mantenimiento del espíritu de [la] saga, otros han vapuleado la simpleza de la historia y [la] endeblez de los diálogos, aspectos cuya crítica es cue[s]tionable, pues todos los mitos universales se basan e[n] historias simples, y la fragilidad de los diálogos es parte del encanto [de] «Star Wars» ("¡Apartadme a ese felpudo con patas!", grita una enfada[da] Princesa Leia en una disputa con Han Solo). En definitiva, las mismas crí[ti]cas que sus predecesoras, insuficientes para evitar que las películas orig[i]nales se situasen entre las más taquilleras de la historia, y los ingresos g[e]nerados por el "merchandising" se acerquen al billón de pesetas.

El mérito de «La Amenaza Fantasma» es, pues, mayor que el de la Segu[n]da Trilogía, pues ha debido enfrentarse a innumerables obstáculos qu[e] ninguna otra película habría podido superar, a saber:

1) El desprecio de muchos críticos "intelectuales" norteamericanos a cua[l]quier película que incorpore algún retazo de fantasía o ciencia-ficción.

2) El desprecio de muchos críticos "intelectuales" a cualqui[er] película que genere suculentos beneficios en "merchand[i]sing", es decir, venta de libros, juguetes, juegos de PC...

3) El desprecio de muchos críticos, no tan "intelectuales" [a] cualquier película de un productor independiente co[mo] George Lucas, capaz de pagarse su propio filme y contr[o]lar a su antojo a quién quiere mostrárselo y en que cin[e] quiere exhibirlo.

4) Las bofetadas entre los críticos norteamericanos p[or] ver quién es el primero en poner verde a la nueva pelícu[la] de «Star Wars».

5) La desmesurada expectación suscitada durante los meses anteriores [al] estreno, a raíz de la publicación en Internet de dos trailers que fuer[on]

# Las Consecuencias

Independientemente de lo que ocurra durante su estreno en el resto del mundo, «La Amenaza Fantasma» ya se merece un hueco en la Historia del Cine, por tres razones diferentes.

En primer lugar, se trata de la primera película engendrada a través de Internet: en los casi cuatro años de rodaje, miles de páginas Web han recogido los rumores y el desarrollo de la trama, el reparto de los actores, y el proceso de creación. Los dos trailers se estrenaron primero en la Gran Red, y han sido descargados por casi 25 millones de personas en apenas dos meses. Los juguetes, los objetos de coleccionista, y los videojuegos encuentran en este medio la mejor forma de llegar a todos los rincones del mundo.

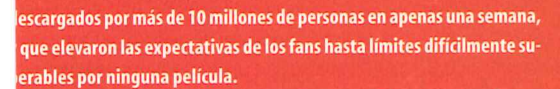
«La Amenaza Fantasma» es, también, la primera película digital: más del 95% de las tomas incluyen algún retoque realizado por ordenador. Este experimento alcanzará su culminación en el Episodio II, donde se utilizarán, por primera vez en la historia, cámaras digitales que desterrarán para siempre los rollos de celuloide. Esta es una revolución tan grande como la incorporación del color o el sonido a las películas.

Finalmente, se trata del primer filme que ha fomentado el turismo cinematográfico a escala mundial: se calcula que más de 70.000 personas procedentes de todo el mundo viajaron a Estados Unidos durante los días posteriores a su estreno, tan sólo para ver la película.



Se podría seguir narrando durante páginas y más páginas las incontables anécdotas: los 300 millones de dólares de pérdidas sufridas por las empresas americanas en el día de su estreno, por culpa de la gente que faltó a su trabajo para ser los primeros en disfrutar del filme; los robos de los rollos en algunos cines y la casi inmediata venta ilegal de la película en formato VHS y VideoCD a través de Internet; o el posible rodaje de parte del Episodio II en España. Pero, no conviene olvidarlo, la intención primordial de esta guía es la de contar todos los secretos del juego.

Tan sólo una última reflexión antes de cambiar la pantalla del cine por la del ordenador o la consola: ninguna película, ningún libro, ningún trabajo artístico, es capaz de superar, en apenas unas semanas, las expectativas suscitadas durante varios años de espera. Los aficionados a las sagas informáticas «Ultima» o «Monkey Island» saben bien lo que esto significa. «La Amenaza Fantasma» necesitará varios años para que la gente aprecie su verdadera dimensión; tendrá que ser vista decenas de veces en vídeo y en DVD para que afloren sus miles de detalles, o sus lazos más sutiles con la Segunda Trilogía. Sólo entonces podrá valorarse con objetividad su aportación a la saga y a la Historia del Cine en todo su conjunto.



escargados por más de 10 millones de personas en apenas una semana, que elevaron las expectativas de los fans hasta límites difícilmente superables por ninguna película.

n todo caso, las reflexiones de los medios especializados son irrelevanes, pues «La Guerra de las Galaxias», como cualquier otro fenómeno soial, es inmune a las corrientes de opinión. Tras pasar un mes en la cola e los cines para ser los primeros en asistir al estreno, los fanáticos de la aga han llevado a la película a batir varios registros de taquilla en apenas un mes: el de mayor recaudación el primer ía, mayor recaudación el primer fin de semana, y el filme ue más rápidamente ha recaudado 100, 200 y 300 millones e dólares. Su recaudación en Estados Unidos, a los tres meses el estreno, ronda los 450 millones de dólares –72.000 millones e pesetas–, lo que la sitúa en la tercera posición de la lista de las elículas más taquilleras de la Historia, después de «La Guerra de as Galaxias» y «Titanic». El coste del rodaje ascendió a 18.000 miones de pesetas, cubierto incluso antes de acaar de rodar, merced a los acuerdos de publicidad on empresas como Pepsi, Hasbro o Pizza Hut.



os fans han recibido este Episodio I con los brazos biertos. En los foros de discusión de Internet se a alabado el esfuerzo realizado para mantener l espíritu de la saga, por lo que cualquier amante e la Segunda Trilogía disfrutará viendo La Ameaza Fantasma. También parecen ponerse de cuerdo en reconocer su tono argumental más liero, al tratarse de un primer episodio, donde se resenta a los personajes, y el carácter algo más infantil, debido a la dad del protagonista, Anakin Skywalker –9 años–, y a la presencia de ar Jar Binks, una especie de Roger Rabbit espacial con una habilidad inata para poner de los nervios a más de un aficionado.






# El Juego

«La Amenaza Fantasma» constituye una auténtica sorpresa dentro de la fructífera carrera de LucasArts. En función de la trayectoria de la compañía, este primer programa basado en el Episodio I debería haber sido una aventura gráfica, un simulador espacial o un arcade 3D en primera persona. No es así. Más sorprendente aún ha sido la decisión de encargar el diseño del juego a un grupo de programación externo, Big Ape.

«La Amenaza Fantasma» es una aventura 3D de acción en tercera persona, que se desarrolla a lo largo de 11 niveles, desde una perspectiva cenital. El juego sigue casi al pie de la letra el argumento de la película. Ofrece la posibilidad de controlar a cuatro de sus protagonistas –Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, la Reina Amidala y el capitán Panaka– en atractivos escenarios como la nave nodriza de la Federación de Comercio, los pantanos de Naboo, o los interminables rascacielos de la capital de la Galaxia, Coruscant.

Todas las fases se resuelven esquivando enemigos y destruyendo androides de batalla, mientras se recogen nuevas armas, cápsulas de energía, y llaves que abren nuevos caminos hacia la salida. En algunos niveles hace acto de presencia un personaje secundario al que hay que encontrar o proteger. Solamente la fase que tiene lugar en Mos Espa abandona el modo arcade para centrarse en las conversaciones con los personajes y la búsqueda de objetos.





## Configuración Óptima

El motor gráfico de «La Amenaza Fantasma» es bastante exigente, y requiere un procesador potente para mover el escenario alrededor del protagonista, así como aplicar todos los efectos de humo, transparencia, iluminación, etc. El equipo óptimo recomendado, con todos los efectos gráficos y sonoros activados, exige un Pentium II a 300 MHz y una tarjeta aceleradora Voodoo2 o superior. En cualquier otro ordenador inferior, será necesario desactivar alguno de los efectos especiales para mantener la fluidez de los movimientos, especialmente cuando se muestran muchos enemigos en la pantalla.

Para comprobar la velocidad del juego, se puede activar un "cheat" que muestra el número de imágenes por segundo generadas por el procesador. Tan sólo hace falta pulsar la tecla de retroceso y teclear la palabra FPS. Tras pulsar Enter, el código se activa. Si el número que aparece en la pantalla, durante el desarrollo normal de una partida, siempre supera el valor 20, la velocidad es correcta. Entre 10 y 20 fps la aventura es jugable, pero algo lenta. Cualquier número inferior a 10 fps es inaceptable. La lentitud en el movimiento repercute en la velocidad de giro del protagonista y, por tanto, en su puntería. Es más difícil acertar y el juego se vuelve complicado y frustrante; destruir un androide de batalla situado a tres metros de distancia puede convertirse en toda una epopeya.

Para mejorar la fluidez, es recomendable desactivar el sonido 3D, sobre todo si no se dispone de una placa de este tipo y se utiliza la emulación por software, pues consume bastante potencia de la CPU. Si, aún así, la velocidad no supera los 20 fps, entonces se debe reducir la resolución. Como último recurso, conviene desactivar algún efecto gráfico. En el menú Opciones de Rendimiento existe una barra de desplazamiento que controla estos factores. Basta con arrastrarla hacia la izquierda para reducir los efectos. También se puede desactivar cada uno de los extras de forma individual. En primer lugar, es recomendable anular los efectos que no aportan nada al desarrollo del juego, por ejemplo, los espejos, las sombras de los personajes y la imagen deformada bajo el agua. Después se debe continuar por las partículas extra, las luces de disparo y las transparencias del agua.





## Cuestión de Vista

La perspectiva cenital empleada por «La Amenaza Fantasma» es efectiva, pero limita el campo de visión. A veces, no permite descubrir a los enemigos hasta que están demasiado cerca. Este punto de vista es dinámico, y depende de la potencia del ordenador. Como más limitado sea éste, la visión se acerca para reducir el área de generación gráfica, lo que hace más difícil localizar a los enemigos. En algunas ocasiones, puede ser más cómodo utilizar la perspectiva por encima del hombro que ofrece otro de los códigos secretos. En este caso, la palabra a teclear, tras pulsar la tecla de retroceso, es NAUGHTY NAUGHTY. Es eficaz para repeler los disparos con la espada láser y avanzar en espacios abiertos, donde los enemigos atacan desde lejos.

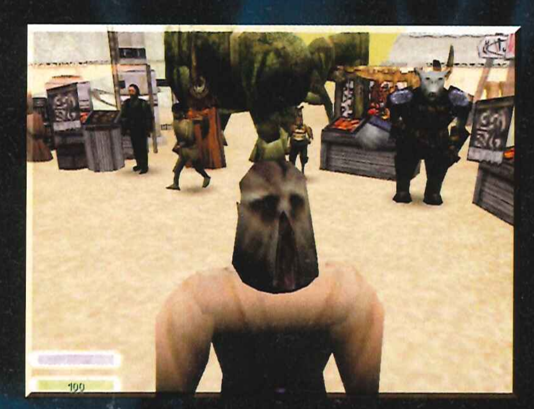
## Control y Movimiento

«La Amenaza Fantasma» acepta el uso del teclado, joystick o gamepad. Puesto que el número de acciones distintas es elevado, el último dispositivo de control citado es el más recomendable. El uso básico de las armas es sencillo, pues basta con apuntar y disparar. Estas acciones pueden acompañarse de un salto, un doble salto –ejecutable al volver a saltar cuando se está en el aire– y un salto o voltereta lateral, según el personaje. Todas ellas sirven para alcanzar lugares inaccesibles o esquivar los disparos del enemigo sin cambiar de posición. El arma más complicada es la espada láser. Dispone de varios golpes distintos que varían, según se pulse ligeramente, se golpee o se deje presionada la tecla de disparo. Cada dirección del mando ejecuta un golpe distinto al activar estos tres tipos de disparo. Lo mismo se aplica si, al mismo tiempo, se realiza un salto o se activa la tecla de correr.
Al tratarse de un arcade con perspectiva aérea, las tácticas de ataque no son muy variadas. De hecho, los movimientos más efectivos son el bloqueo de los disparos dejando el disparo apretado, el golpe especial, aplicable cuando se presiona unos segundos el botón de disparo, tras un golpe normal, y el golpeo y salto, indispensable para evitar un ataque cuando se castiga al enemigo. Mientras se alternan estos movimientos, el salto o voltereta lateral permiten esquivar los disparos enemigos.

## La Guía

Existen numerosas formas de enfrentarse a la Guía. Aquellos que no han visto la película preferirán acceder directamente al párrafo concreto donde se encuentran atascados, en busca de la información requerida. Las guías de personajes, armas, enemigos y objetos ofrecen datos destinados a sacar el máximo provecho de los protagonistas, conocer sus motivaciones, y descubrir la mejor forma de enfrentarse a los distintos obstáculos.

La solución completa incluye una descripción detallada del nivel, con referencias a las anécdotas de la película y la localización exacta de todos los lugares secretos. Aunque la resolución de cada fase es lineal, es decir, hace falta cumplir unos objetivos en un determinado orden, en algunos casos es posible acercarse a los mismos por distintos caminos, pero todo se reduce a bifurcaciones del mapeado que convergen en un punto común. La guía especifica el camino exacto para llegar a los lugares clave. Para evitar cualquier tipo de confusión, se incluye el mapa del nivel.








# Los Protagonistas

**«La Amenaza Fantasma» es la adaptación interactiva de la trama de la película. Todos los personajes que aparecen en la gran pantalla están representados en la versión lúdica.**

**Existen cuatro protagonistas controlables por el jugador: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, La Reina Amidala, y el Capitán Panaka. Otros muchos actúan como personajes secundarios y acompañan esporádicamente a los héroes principales en alguno de los niveles.**

**Sorprende la escasa participación de dos de las estrellas indiscutibles del filme: Anakin Skywalker y Jar Jar Binks. La breve aparición del primero se excusa al disponer de un juego para él solo: «Star Wars Episodio I. Racer». Cada uno de los cuatro protagonistas principales dispone de características únicas que permiten resolver los niveles utilizando diferentes estrategias.**



## CAPITÁN PANAKA

Bautizado con el sobrenombre de "Los ojos más rápidos de Naboo", Panaka es el Jefe de las inexpertas Fuerzas Reales de Seguridad, y fiel protector de la Reina.

Compuesto por hombres bien entrenados, el Cuerpo de Seguridad no ha participado en combates de relevancia, pues Naboo es un planeta pacífico, y su ejército, meramente testimonial. Esa es la razón de que la máxima autoridad militar sólo ostente el rango de capitán; nunca ha sido necesario ampliar la jerarquía militar. Pese a ello, su heroica defensa de la capital, Theed, y la lucha desigual contra los androides, tanques y naves de guerra de la Federación de Comercio, resultarán vitales para el buen éxito de la misión de los Jedis.

• Relación con la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ninguno.



• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Hugh Quarshie.

Este intérprete ghanés graduado en Políticas, Filosofía y Económicas en Oxford, también ha trabajado como subdirector de la revista West Africa Magazine. Participante en innumerables obras de teatro y series de televisión, sus créditos cinematográficos incluyen las películas «Razas de Noche», «La Iglesia», «Baby – El Secreto de la Leyenda Perdida» y «Los Perros de la Guerra».

• Personaje principal en el nivel 9.

• Armas Especiales: Lucha cuerpo a cuerpo.

• Movimientos especiales: Salto lateral y diversas posiciones de ataque sin armas.




El capitán Panaka es un experto en el manejo de todo tipo de armas de fuego, especialmente pistolas y explosivos. Acertar a los robots resulta más sencillo con este personaje. Cuando se le agota la munición, no tiene reparos en utilizar sus piernas y puños para abatir al enemigo, aunque los golpes contra androides mecánicos no son demasiado agradables para unos puños de carne y hueso.



## QUI-GON JINN

Maestro Jedi temido por sus enemigos y respetado por sus iguales. A su carácter severo, pero justo, une una impresionante presencia física y una personalidad paciente, noble e impositora. Reúne todas las cualidades necesarias para convertirse en un miembro del Concilio Jedi, la máxima autoridad de este grupo de caballeros, pero prefiere la vida activa y la mediación en los conflictos donde el uso de las armas es probable. Su última misión consiste en investigar, en compañía de Obi-Wan, el bloqueo que la Federación de Comercio está imponiendo, de forma ilegal, al pequeño pero próspero planeta Naboo. Por el camino conocerá al joven Anakin Skywalker, del que enseguida capta su comunión con la Fuerza.

• Relación con la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ninguno.

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Liam Neeson.




El gusto que experimenta George Lucas por los actores europeos, en los papeles de mayor peso, no parece haber disminuido con los años. Liam Neeson, irlandés, fue inmediatamente elegido por su presencia física y carácter para el papel de maestro de Obi-Wan. Liam transmite unas sensaciones, en la vida real, semejantes a las que debe contagiar Qui-Gon en la película. Antes de ser actor, Neeson fue boxeador y camionero. Spielberg lo llevó a la fama en «La Lista de Schindler». Entre sus éxitos destacan «Requiem por los que van a Morir», «Antes y Después», «Excalibur» y «Los Miserables». Ha participado en otras películas, en papeles de protagonista, como «Michael Collins» o «Rob Roy».

• Personaje principal en los niveles 6, 7 y 8.

• Armas especiales: Sable láser y Empuje de la Fuerza.

• Movimientos especiales: voltereta lateral, golpeo en zig zag con la espada láser, salto y estocada, y doble salto hacia atrás y hacia delante.

Es eficiente en cualquier tipo de tareas, aunque un poco lento en los desplazamientos. Su ataque con salto es demoledor, soporta más daño que el resto de los protagonistas, y utiliza su espada láser en modo defensivo con gran habilidad. Es el mejor en combate cuerpo a cuerpo, y puede liquidar a un ejército de androides repeliendo sus disparos con la espada de luz.



## REINA AMIDALA

Una bella adolescente con catorce años recién cumplidos, desde niña fue instruida para convertirse en Reina de Naboo. Su reinado se ve engrandecido por el hecho de que la soberana del planeta es elegida por votación democrática, y no por sucesión dinástica.

La Reina Amidala luce suntuosos vestidos durante sus recepciones oficiales, pero no para hacer alarde de su posición, sino como un medio de camuflaje que le permite intercambiar los papeles con su sirvienta Sabé, adoptar la personalidad de Padmé Naberrie, y pasearse tranquilamente entre sus súbditos sin ser reconocida. Fue así como pudo visitar el planeta Tatooine, junto con Qui-Gon, y conocer al niño Anakin Skywalker.




La Reina Amidala demuestra sus dotes como gobernante cuando el planeta es invadido por la Federación Comercial: escapa del Palacio de Theed para convencer al Senado Galáctico de la ilegalidad de esta acción de piratería; al no obtener el apoyo necesario, regresa para defender a su pueblo a la cabeza de sus tropas.

• Relación con la Segunda Trilogía: Con el paso de los años, La Reina Amidala se casará con Anakin Skywalker y se convertirá en la madre de Luke Skywalker y la Princesa Leia. Al advertir que su marido se siente atraído por el Lado Oscuro, entregará sus hijos a Obi-Wan, para que los esconda antes de que su padre los descubra y termine corrompiéndolos a ellos también.

• Actriz en la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actriz en «La Amenaza Fantasma»: Natalie Portman.

La muchacha elegida para representar el papel de una reina adolescente, de belleza inocente pero de fuerte carácter y decisiones enérgicas, ha recaído en la joven promesa americana –aunque nacida en Jerusalén– Natalie Portman.

A sus dieciocho años recién cumplidos, Natalie es una actriz veterana. Su primera película, «El Profesional», la rodó con apenas doce primaveras. También ha trabajado en «Heat», «Mars Attacks!», «Todos dicen I Love You», y en la obra de teatro «El Diario de Anne Frank».

Mujer casi perfecta –no fuma, no bebe, no toma drogas–, complementa su trabajo de actriz con sus estudios universitarios en la Universidad de Harvard.

• Personaje principal en los niveles 10 y 11.

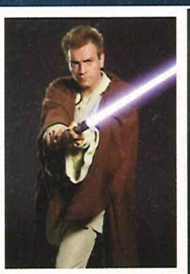
• Armas especiales: Bloqueador de androides.

• Movimientos Especiales: Salto lateral.

La Reina Amidala es la protagonista más débil del juego, aunque rápida y diestra en el manejo de las armas. Debe aprovechar su velocidad para cambiar continuamente de posición mientras dispara. Su arma personal, el bloqueador de androides, genera una descarga electromagnética que los inmoviliza momentáneamente, por lo que la resolución de los niveles exige la compenetración con los personajes secundarios que suelen acompañarla: ellos son los encargados de destruir los robots paralizados por la Reina.

# Otros Personajes

Los cuatro protagonistas principales están acompañados por otros personajes secundarios, vitales para completar el juego. En la mayoría de las ocasiones, hay que encontrarlos para avanzar en la trama. En otras, protegerlos o seguirlos. Su muerte significará el final de la partida.



## OBI-WAN KENOBI

El joven y eficiente aprendiz Jedi del gran maestro Qui-Gon Jinn es poderoso en la Fuerza, aunque aún no ha aprendido a dominar sus poderes. Cauteloso y reflexivo, ha sido entrenado en la tradición y las estrictas reglas de la Academia Jedi. A veces no entiende el comportamiento anárquico, las decisiones precipitadas y el afecto por todas las formas de vida de su maestro Qui-Gon. Pese a ello, le obedece ciegamente y se convierte en su inseparable mano derecha durante el asedio del planeta Naboo. Su cometido final será el de mostrar los caminos de la Fuerza al joven Anakin Skywalker, decisión que marcará el destino de la Galaxia durante los próximos 40 años.

• Relación con la Segunda Trilogía: En su vejez, Obi-Wan se convierte en el maestro Jedi de Luke Skywalker. Sacrifica su vida en un combate de sables láser con su viejo "padawan", Anakin Skywalker, convertido en el malévolo Darth Vader, para permitir que Luke, Han Solo y la Princesa Leia escapen de la primera Estrella de la Muerte.

• Actor en la Segunda Trilogía: Sir Alec Guinness.

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Ewan McGregor.
Este joven escocés ha visto cumplido su sueño de juventud, al tomar parte en la saga espacial que le cautivó cuando era pequeño. Confiesa haber estado enamorado de la princesa Leia durante años, y no olvidará nunca el momento en que George Lucas le permitió elegir la espada láser que utilizaría en la película: nadie más volvió a tocarla durante el rodaje.
En su faceta de actor, Ewan McGregor es famoso por sus papeles transgresores y comprometidos, tanto en el cine como en el teatro, donde no tiene reparos en actuar desnudo en el escenario. Ha rechazado participar en grandes proyectos de taquilla, en favor de las películas independientes, y ha asegurado que los tres nuevos filmes de «La Guerra de las Galaxias» serán las únicas superproducciones en las que trabaje. Sus películas más conocidas son «Emma», «Velvet Goldmine», «Tumba Abierta», «Tocando al Viento» y «Trainspotting». Para televisión ha trabajado en «Urgencias» y «Cuentos de la Cripta».

• Personaje Principal en los niveles 1, 2, 3, 4, 5, 10 y 11.

• Armas Especiales: Sable láser y Empuje de la Fuerza.

• Movimientos especiales: voltereta lateral, giro de 360 grados con descarga del sable, salto y estocada, y doble salto hacia delante y hacia atrás.
Obi-Wan es uno de los personajes más poderosos, pues además de utilizar con habilidad las armas de fuego, es especialmente ágil con los saltos y el manejo de la espada láser. Sus mejores golpes son el giro completo con el sable y el salto y estocada en el aire. Gracias al doble salto, puede alcanzar cualquier lugar, por elevado o lejano que esté. Como contrapartida, detiene un porcentaje inferior de disparos que su maestro, Qui-Gon. Por tanto, debe utilizarse la voltereta lateral con más asiduidad para esquivar las ráfagas láser de los androides de batalla.



## ANAKIN SKYWALKER

Esclavo de Watto, un repugnante comerciante de Tatooine, el niño Anakin Skywalker nunca habría abandonado su planeta natal si la nave de la Reina Amidala no hubiese estropeado su hipervelocidad. Qui-Gon Jinn se ve obligado a buscar, en el puerto espacial de Mos Espa, las piezas de recambio. Pronto entra en contacto con Watto, y descubre que la Fuerza es extremadamente poderosa en su joven esclavo.
A sus nueve años, Anakin es un genio de la mecánica: ha construido su primer robot con piezas del basurero, C3-PO, y es el único humano capaz de conducir un "pod", endeble vehículo equipado con dos potentes motores de naves espaciales de deshecho, que recorre los endiablados circuitos de los desiertos de Tatooine a más de 800 kilómetros por hora.
En una hábil estratagema que incluye la participación del muchacho en una carrera suicida, Qui-Gon consigue la libertad de Anakin, y lo presenta ante el Concilio Jedi, para ser aceptado en la Orden. Yoda y los demás miembros del Consejo lo rechazan por ser demasiado viejo y demasiado inestable. Eso no será óbice para que, una vez más, Qui-Gon rompa las normas, y decida entrenarlo por su cuenta. Puesto que un maestro Jedi sólo puede tener un aprendiz, y Qui-Gon aún debe completar el entrenamiento de Obi-Wan, será este futuro caballero Jedi el encargado de adiestrar al muchacho.

• Relación con la Segunda Trilogía: Conforme vaya creciendo en edad y conocimiento de la Fuerza, Anakin será tentado por el Lado Oscuro, al que sucumbirá por completo. Tomará la personalidad del diabólico Darth Vader, y será derrotado por su propio hijo, Luke, en un mortal duelo de espadas láser. En un último suspiro de vida, Anakin salvará de la muerte a su vástago eliminando al Emperador, tras lo cual alcanza la redención, y se le permite ocupar su puesto entre los maestros Jedi fallecidos Obi-Wan Kenobi y Yoda.

• Actor en la Segunda Trilogía: David Prowse.



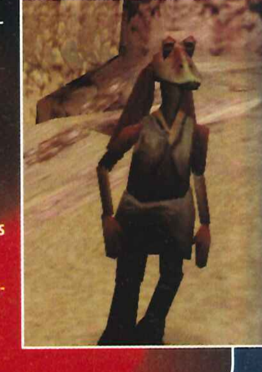
• Actor en La Amenaza Fantasma: Jake Lloyd
Resulta complicado, y terrorífico al mismo tiempo, imaginar que este jovencito de aspecto adorable acabará convirtiéndose en el malvado Darth Vader.
Anakin es un niño normal, al que le gusta jugar con motores y estar con su madre, y Jake Lloyd realiza este papel a la perfección pues, tal como ha reconocido, su actuación es idéntica a como él ser comporta en la vida real. Pese a su corta edad –acaba de cumplir nueve años–, Jake Lloyd ha participado en más de treinta anuncios comerciales. Su carrera cinematográfica incluye los éxitos «Unhook the Stars» y «Un Padre en Apuros». Curiosamente, a los seis años ya se disfrazaba de Darth Vader en las fiestas de Halloween. Ahora ha convertido su sueño en realidad.

• Aparece en los niveles 6, 7 y 8.



## JAR JAR BINKS

Los gunganos, una especie anfibia que habita en las aguas de Naboo, son seres atrevidos y bien dotados para las artes manuales. Jar Jar Binks, sin embargo, es la excepción a la regla: debido a los múltiples incidentes provocados por su torpe conducta, es expulsado de su comunidad y obligado a vagar por los pantanos de Naboo. Indefenso y aterrorizado, su vida habría terminado durante la invasión de la tropas de la Federación de Comercio si Qui-Gon no se hubiese cruzado en su camino. Obligado por una deuda de vida, Jar Jar se convierte en su compañero de viaje, y visita los misteriosos planetas Tatooine y Coruscant. Su amistad con la Reina Amidala le servirá para recuperar el honor perdido. Participa con el rango de general de las tropas gunganas en la batalla final por la reconquista de Naboo.



• Relación con la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ninguno.

• Actor en La Amenaza Fantasma: Jar Jar Binks ha sido generado por ordenador, pero sus movimientos fueron capturados a partir del actor Ahmed Best. (Foto ACTOR5.JPG)
Este versátil músico, extra de cine y figurante en anuncios de Coca Cola, ha trabajado como vocalista y percusionista en varios grupos de jazz.

• Aparece en los niveles 2, 3, 6, 7 y 8.



## SHMI SKYWALKER

Es la sufrida y abnegada madre de Anakin Skywalker. Sus padres fueron capturados por piratas espaciales en el Borde Exterior. Esclava de Watto, fue a parar a Mos Espa en una apuesta de las carreras de "pods" que Watto ganó a otro negrero.

Shmi no duda en poner a su hijo bajo la protección de Qui-Gon, pese a que es la única razón de su existencia, y no sabe si lo volverá a ver.

Trabaja de sirvienta en la casa del vendedor de maquinaria, y en sus ratos libres se le permite limpiar dispositivos de memoria para sacar algún dinero extra con el que mantener a Anakin.

• Relación con la Segunda Trilogía: Shmi es la abuela de Luke Skywalker y la princesa Leia.

• Actriz en la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actriz en «La Amenaza Fantasma»: Pernilla August.
Prestigiosa intérprete sueca, fue elegida por George Lucas por su presencia y dignidad necesarias para representar el papel de madre de Anakin. Ya había trabajado con el director en varios capítulos de la serie televisiva «Las Aventuras del Joven Indiana Jones». Adorna su palmarés el premio a la Mejor Actriz en el Festival de Cannes en 1 992, por su trabajo en «Las Mejores Intenciones». Ha participado también en filmes clásicos como «Fanny y Alexander», «Jerusalén» y «Confesiones Privadas».

• Aparece en los niveles 6, 7 y 8.





## JABBA EL HUTT

Los hutts dominan los negocios turbios en el olvidado planeta Tatooine. Jabba es la cabeza visible de una estirpe que corrompe todo lo que toca. Organiza las carreras de "pods" y obtiene una gran cantidad de dinero con la venta de entradas y las apuestas.

• Relación con la Segunda Trilogía: En sus años de juventud, antes de conocer a la princesa Leia, Han Solo trabajó como contrabandista para Jabba. Un envío extraviado hace que el Hutt ponga precio a la cabeza de Solo. Darth Vader se lo entregará al cazador de recompensas Boba Fett en Bespin, convertido en una estatua de carbonita. En el rescate de su amigo, la princesa Leia terminará con la vida de Jabba.

• Actor en la Segunda Trilogía: Jabba era una marioneta en «El Retorno del Jedi», y fue generado por ordenador en «La Guerra de las Galaxias».

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Jabba ha sido generado por ordenador.

• Aparece en el nivel 7.





## PADMÉ NABERRIE

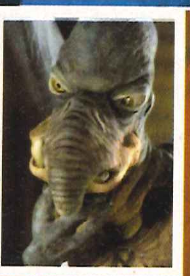
Oficialmente, Padmé es una de las sirvientas más eficaces de la Reina Amidala. En realidad, se trata de la propia monarca, que intercambia su papel con su sirvienta Sabé. De esta manera puede pasear tranquilamente por el planeta sin ser reconocida, y escuchar las conversaciones que sobre ella se suscitan, lo cual suele ser bastante divertido.

• Relación con la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actriz en «La Amenaza Fantasma»: Natalie Portman.

• Aparece en los niveles 6, 7 y 8.





## WATTO

Mercader y apostante empedernido, este toydarian dispone de un cuerpo generoso, pero provisto de células gaseosas que reducen su peso, y unas alas que le permiten volar de forma constante, como un colibrí.

Es el dueño de una tienda de piezas de recambio en Mos Espa. Aquí puede repararse cualquier nave de la Galaxia, pero los precios suelen ser abusivos.

Pese a que la tenencia de esclavos está prohibida por la República, la mano de la Justicia no alcanza a los planetas del Borde Exterior. Entre los muchos esclavos que posee Watto, se encuentra la familia Skywalker. Aprovechándose de su debilidad por una buena apuesta, Qui-Gon consigue que Watto le entregue la pieza de recambio que necesita para la nave de la Reina Amidala y la libertad de Anakin, a cambio de que el joven resulte ganador en la carrera de "pods".

• Relación con la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ninguna.

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Watto ha sido generado por ordenador.

• Aparece en los niveles 6, 7 y 8.



## SENADOR PALPATINE

Paciencia y perseverancia son las mayores virtudes del senador Palpatine. Representante en el Senado de 36 mundos, entre los que se encuentra el planeta Naboo, pocos saben que tras su apariencia amable se esconde una personalidad codiciosa y ávida de poder. Palpatine aprovecha el embargo de la Federación Comercial para debilitar la posición del actual canciller, Valorum, y hacerse con las riendas del Senado.

• Relación con la Segunda Trilogía: El carácter malvado del senador, y su atracción por el Lado Oscuro, le llevará a perpetrar un golpe de estado que lo convertirá en el Emperador. Pronto se rodeará de siniestros personajes, como el Príncipe Xizor o Darth Vader, y juntos extenderán el terror a todos los confines del Universo. Su encuentro con el joven Luke Skywalker, y la traición de su pupilo, pondrán fin a más de 20 años de dominio del Lado Oscuro.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ian McDiarmid.

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Ian McDiarmid.
Bajo toneladas de maquillaje y una enorme capucha que le llegaba hasta la boca, nadie era capaz de reconocer a Ian McDiarmid con su disfraz del Emperador en El Retorno del Jedi. Ahora, 16 años después, Ian puede mostrar todo su saber como actor al representar al senador Palpatine, antes de pasarse al Lado Oscuro de la Fuerza.
Ian McDiarmid es un prestigioso actor y director de teatro que ha trabajado en obras del renombre de «Vida de Galileo», «Ivanhoe» y «Eduardo II». Su carrera cinematográfica es más modesta, aunque su biografía incluye los filmes «Dragonslayer», «Gorky Park», «The Awakening» y »Dirty Rotten Scoundrel«, donde estuvo a las órdenes de Frank Oz, el polifacético director y marionetista que da vida a Yoda en la película.

• Aparece en el nivel 9.

**Muchos de los personajes que aparecen en «La Amenaza Fantasma» son interpretados por actores reales, pero también muchos otros fueron generados por ordenador**

# Los Enemigos

¿Qué sería de un juego de acción sin adversarios a los que aniquilar? «La Amenaza Fantasma» dispone de cientos de ellos y, aunque no son muy variados, están preparados para eliminar al más valiente y decidido de los Jedi.
En esta relación se citan los contrincantes que aparecen en varios niveles. Ciertos enemigos puntuales se detallan en la guía del juego.



## LOS GUNGANOS

Esta curiosa especie anfibia cambió sus cómodas casas de madera instaladas en los pantanos de Naboo por las ciudades submarinas de los lagos más profundos del planeta. Aunque utilizan herramientas y vehículos mecánicos, los gunganos mantienen sólidos lazos con la naturaleza, por eso entran en combate montados en bestias, los kaadu. También utilizan enormes dinosaurios llamados fambaas para transportar municiones y escudos de energía que les sirven de defensa. Todos sus vehículos, especialmente los submarinos, mantienen formas orgánicas pensadas para confundirse con el paisaje por el que circulan.



La mayor parte de los gunganos viven en la capital, Otoh Gunga, en el interior del lago Paonga.
Qui-Gon Jinn y Obi-Wan deberán convencer al jefe Boss Nass para que les preste un submarino y les permita llevarse a Jar Jar Binks como guía. Puesto que los gunganos son una raza potencialmente aliada, los Jedis no podrán usar sus espadas láser, y deberán emplear el Empuje de la Fuerza o las bolas de energía gunganas para liberar a Jar Jar sin causar daño.

• Aparecen en el nivel 3.

## LAS FUERZAS REALES DE SEGURIDAD DE NABOO

Un grupo de voluntarios que sirve a las órdenes del capitán Panaka. Aunque bien entrenados, son poco numerosos y no tienen experiencia en combate real. Su cometido inicial es el de defender a la Reina de cualquier peligro, tras la misteriosa muerte del anterior monarca, el Rey Veruna, pero la inesperada invasión de la Federación de Comercio les obliga a multiplicar sus esfuerzos para proteger todo el planeta.
Las Fuerzas Reales se dividen en tres cuerpos milicianos: Los Guardias Reales, encargados de la defensa del palacio de Theed; los Oficiales de Seguridad, responsables de mantener el orden entre la población; y los Guardias de Seguridad, la infantería de un hipotético ejército. Están armados con blasters S-5 capaces de disparar rayos láser, microdardos anestésicos, y ganchos utilizables para escalar paredes.

• Aparecen en los niveles 4, 5, 10 y 11.

Su presencia en el juego es circunstancial, pues se presentan en los momentos más inesperados y echan una mano a los protagonistas en la aniquilación de los androides de batalla. Debe aprovecharse su habilidad para ahorrar munición y salvar valiosos puntos de vida, avanzando a través de los niveles al mismo ritmo que ellos.



## DARTH MAUL

Hace 2 000 años, varios jedis renegados decidieron utilizar el poder de la Fuerza para sus propios fines, en lugar de servir al prójimo. Así nació la orden de Sith. En un tiempo numerosa, las luchas internas entre los señores Sith y la persecución llevada a cabo por los jedis redujeron la secta a un sólo Señor: Darth Bane. Para evitar su extinción, Dath Bane decidió que la orden únicamente estaría compuesta por un Señor Sith y su aprendiz. Durante siglos, la secta ha permanecido oculta, y los jedis piensan que se ha extinguido. Hasta ahora...
En su visita al planeta Tatooine, Qui-Gon mantiene un encarnizado combate con un misterioso sujeto encapuchado, que empuña una espada láser. Las sospechas se confirman: Darth Sidious, el último de los Señores Sith, ha enviado a su aprendiz, Darth Maul, a acabar con la vida de los caballeros Jedi y permitir así que las tropas mecanizadas de la Federación Comercial tomen el control de Naboo. Darth Maul ha sido bien entrenado en los oscuros designios de la Fuerza. Al mando de una misteriosa nave llamada Infiltrador Sith, equipada con un sistema de camuflaje que la hace invisible a los radares, Darth Maul persigue a los jedis y les tiende numerosas emboscadas. El combate final en los hangares de Theed marcará para siempre el destino de Qui-Gon, Obi-Wan y Anakin Skywalker.

• Relación con la Segunda Trilogía: Todo parece indicar que Darth Maul es el antecesor de Darth Vader en el papel de discípulo del Señor de Sith.

• Actor en la Segunda Trilogía: Ninguno.

• Actor en «La Amenaza Fantasma»: Ray Park.
Experto en artes marciales y doble profesional, Ray Park ha sustituido a Raiden en las escenas peligrosas de «Mortal Kombat: Aniquilación». También ha sido el encargado de entrenar a Liam Neeson y Ewan McGregor para las secuencias de lucha en «La Amenaza Fantasma».

• Aparece en los niveles 8, 10 y 11.





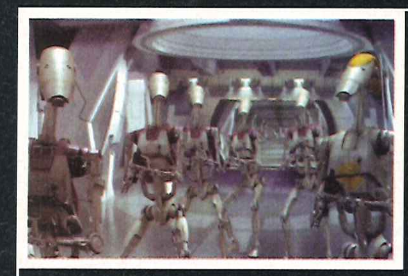
## LOS NEIMOIDIANOS

Los antropólogos son incapaces de ponerse de acuerdo a la hora de elegir el rasgo predominante de esta repelente especie. Para unos, es la cobardía; para otros, la astucia.
Los neimoidianos controlan las rutas comerciales de la Galaxia en nombre de la oscura Federación de Comercio, con ayuda de sus titánicas naves de transporte capaces de albergar millones de toneladas de todo tipo de mercancías. Lo que muy pocos saben es que, durante los últimos años, los neimoidianos han ido sustituyendo, en secreto, parte de esa carga por androides de batalla y tanques AAT fabricados en los talleres baktoides.
Como protesta por el aumento de los impuestos a las rutas comerciales, la Federación de Comercio ha decidido establecer un bloqueo al indefenso y alejado planeta Naboo, situación que desencadenará una serie de acontecimientos de imprevisibles consecuencias. Mientras el Senado Galáctico decide, en interminables debates, una solución de consenso, el canciller Valorum envía a los jedis Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi en misión secreta para velar por la seguridad del planeta.

• Aparecen en los niveles 1 y 11.



# Los Enemigos



## ANDROIDES DE BATALLA

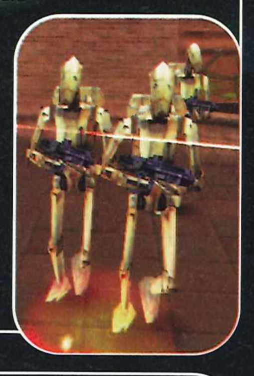
Este ejército de asesinos de metal ha sido creado en secreto por la Federación Comercial. Fríos, calculadores, carentes de sentimientos, los androides de batalla ejecutan las órdenes de sus superiores sin rechistar. A diferencia de algunos androides esclavo y de protocolo, esta maquinaria de guerra no dispone de voluntad propia, por lo que necesita la presencia de una enorme nave-cerebro que orbita alrededor del planeta y se encarga, en todo momento, de otorgar las órdenes oportunas a los robots mediante una onda continua estabilizadora.

Algunos modelos patrullan sobre una plataforma deslizadora llamada STAP, que vuela unos metros por encima del suelo, causando el terror entre las poblaciones indefensas.

• Relación con la Segunda Trilogía: El fracaso del asalto a Naboo, al ser destruida la nave-cerebro, dejando inutilizado a todo el ejército de androides, fue decisivo para que, una vez en el poder, el Emperador Palpatine decidiese formar sus ejércitos con hombres de carne y hueso: las temibles Tropas de Asalto.

• Aparecen en los niveles 1, 2, 4, 5, 10 y 11.

Los androides de batalla son la carne de cañón de la Federación de Comercio. Atacan en grupos, y siempre intentan rodear al enemigo. Incapaces de sentir temor, duda o, simplemente, sensación de peligro, no tienen reparos en atacar de frente aún a costa de ser destruidos. Aunque su inteligencia es limitada, son capaces de huir y esconderse en recodos, para volver con refuerzos, cuando se encuentran malheridos.



Si su número no es demasiado elevado y no atacan desde muchos frentes diferentes, los jedis pueden acabar con ellos repeliendo sus disparos con las espadas láser. El resto de personajes pueden utilizar cualquiera de las armas convencionales, pero deben utilizar el salto lateral –deslizamiento o voltereta lateral en el caso de los jedis–. El método más efectivo consiste en alternar una ráfaga de disparos con un salto a la izquierda, otra ráfaga, y un salto a la derecha. De esta manera, se puede esquivar y disparar al mismo tiempo, sin cambiar de posición.



## ANDROIDES DESTRUCTORES

Estos engendros rodantes, también conocidos con el nombre de droidekas, causan terror entre la población civil, pero también son un enemigo terrible para los maestros Jedi más experimentados.

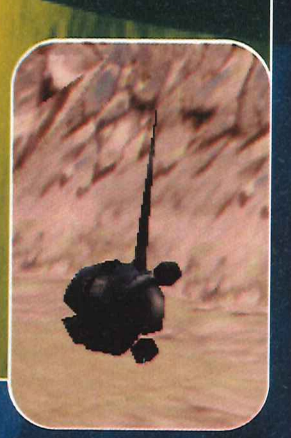
Los androides destructores ruedan como una gran pelota de metal hasta que encuentran un adversario. Entonces, simulando un armadillo, se desenroscan, plantan sus patas en forma de trípode en el suelo, y comienzan a disparar ráfagas dobles de potentes haces luminosos. Puesto que, mientras disparan, no pueden moverse, disponen de un escudo reflector capaz de desviar cualquier disparo.

• Aparecen en los niveles 1, 2, 4, 5, 10 y 11.

Ningún personaje lo tendrá fácil para derrotar a este engendro del infierno. Los jedis pueden repeler los disparos con la espada, pero al tratarse de ráfagas dobles, lanzadas en paralelo, la mayor parte terminarán haciendo impacto. El combate cuerpo a cuerpo tampoco es recomendable, pues explotan al ser destruidos, causando numerosos daños.



El punto débil de los droidekas es su sistema de desplazamiento. Cuando ruedan, no pueden disparar. Por tanto, hay que atacar con las armas más contundentes antes de que se posicionen en el suelo. Una vez ocurre esto, la mejor táctica es salir huyendo. En muchas ocasiones, persiguen al protagonista y, por tanto, deben convertirse de nuevo en una bola: es el momento idóneo para abatirlos. Si se resisten a desplazarse, el detonador termal, las granadas cegadoras y el lanzador de misiles de protones son las armas más efectivas.



## SONDAS DE BÚSQUEDA

El Lado Oscuro es un aliado poderoso, pero los Señores de Sith no dudan en aprovechar la tecnología para rastrear aquellos lugares donde el poder de la Fuerza se atenúa.

Las sondas de búsqueda son utilizadas habitualmente por Darth Maul. Siguen la pista de sus víctimas en lugares donde su aterradora presencia llamaría demasiado la atención. Ellas son las encargadas de encontrar a Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi en Tatooine, y su índice de aciertos nunca ha sido inferior al 100%.

• Aparecen en los niveles 6, 7 y 8.

Qui-Gon pasará un mal rato en el desierto de Tatooine, mientras se ve acosado por estas sondas planeadoras, al mismo tiempo que combate contra Darth Maul. Puesto que su presencia en la lucha contra el Jedi renegado es, a todas luces, mortal, resulta mucho más seguro destruir todas las sondas antes de encontrar al Señor de Sith. Al tratarse de mecanismos levitadores, el ataque más efectivo es el salto con estocada. También es posible atontarlos con el Empuje de la Fuerza y destruirlos mientras están paralizados.



## ANDROIDES DE MANTENIMIENTO

Son las cucarachas metálicas de la Federación: se instalan en los conductos de respiración y limpian y desatascan todas las tuberías. Su peligro radica en la emisión de una descarga eléctrica contra todo ser vivo que se acerca demasiado. La espada láser queda inutilizada por estos robots; sólo pueden abatirse con una pistola o arma similar, a una distancia segura.

• Aparecen en el nivel 1.



## CAÑONES EMERGENTES

Nada hay más peligroso que un cañón que surge repentinamente del suelo y ataca por sorpresa a cualquier punto en movimiento situado en su radio de acción. Los cañones emergentes se encuentran apostados en lugares estratégicos, como los pasos principales y las guaridas de los malhechores, aunque también pueden encontrarse en las entradas o en el interior de las casas de los ciudadanos más ricos, como medio de protección contra los ladrones. Surgen del suelo sin previo aviso; nada más detectar su presencia, es necesario abatirlos con un arma de medio alcance. Los Jedis pueden desactivarlos fácilmente sesgándolos con sus sables láser. Algunos de ellos disponen de un punto ciego al que no pueden disparar –casi siempre, justo detrás del cañón–: una rápida carrera hacia esa posición puede salvar numerosos puntos de energía, mientras se elige el arma más adecuada para su aniquilación.

Aparecen en los niveles 4, 5, 6, 7.



## DROIDES VOLADORES

Uno de los adversarios más difíciles de abatir. Vuelan a gran altura y aparecen y desaparecen con rapidez, por lo que hay que estar prevenidos para dispararlos en el momento de su avistamiento, antes de que descarguen sus potentes láseres. Los droides voladores han sido programados para aniquilar a la Reina Amidala; deben ser destruidos antes, incluso, que los enemigos que atacan desde el suelo. Se lo pondrán difícil al capitán Panaka.



• Aparecen en el nivel 9.



## TANQUES DE BATALLA

El ejército de choque de la Federación de Comercio está compuesto por los androides de batalla y los corpulentos tanques de batalla o AAT, equipados con cincos cañones láser y seis lanzacohetes energéticos. Estas máquinas blindadas son pilotadas por robots modificados para afinar aún más su puntería. Son prácticamente imposibles de destruir, por lo que la única solución posible es huir de ellos y esquivar sus disparos, o atacar con misiles de protones y detonadores termales, preferiblemente desde atrás o desde los costados. El blindaje más potente se concentra en la parte frontal del tanque.

• Aparecen en los niveles 4 y 5.



## MERCENARIOS DE CORUSCANT

La convivencia entre planetas no es fácil, y los habitantes de Coruscant, la capital de la Galaxia, lo saben. Las rencillas entre facciones, razas o enemigos políticos son frecuentes, por eso los mercenarios son apreciados y están muy bien pagados.
Estos hombres sin escrúpulos están equipados con todo tipo de pistolas láser. Los más peligrosos blanden unas picas de fuerza que ocasionan numerosos daños si alcanzan de lleno al oponente. Ante un adversario de este tipo, conviene moverse continuamente y ejecutar golpes o disparos acompañados de saltos para evitar la temible pica.

• Aparecen en el nivel 9.





## LOS MORADORES DE LAS ARENAS

Pese a que llevan siglos habitando los rocosos desiertos de Tatooine, nadie sabe a ciencia cierta qué son exactamente esta misteriosa raza de nómadas. ¿Hombres renegados? ¿Humanoides?
Los moradores de las arenas recorren los desiertos montados en unas enormes bestias llamadas banthas, y no dudan en tender emboscadas a cualquier viajero que se cruce en su camino. También se sospecha que muchos de los accidentes sufridos por los "pod" en plena carrera son debidos a los disparos de francotiradores de esta belicosa raza.

• Aparecen en los niveles 6, 7 y 8.

Los moradores de las arenas son rápidos y atacan en grupo. Disponen de rifles de largo alcance que les permite disparar desde lejos. Sus pequeñas balas son indetectables para las espadas de luz, así que es necesario utilizar cualquier otra arma para acabar con ellos. La mejor táctica consiste en correr rápidamente para acercarse a los portadores de rifles, y eliminarlos con la espada o un arma de tiro, combinando saltos y deslizamientos laterales para esquivar sus porras.





## LOS JAWAS

Bajo un aspecto infantil y unos curiosos ojos brillantes, que recuerdan a los simpáticos ewoks, se esconde una peligrosa raza con un fuerte sentido de la comunidad y una facilidad innata para trabajar con engendros mecánicos. Los jawas recogen todo tipo de material proveniente de las naves de desecho, así como algún que otro robo disimulado, y lo reciclan en sus enormes talleres rodantes, para después vender la mercancía al mejor postor.

• Aparecen en los niveles 6 y 7.

Nada deben temer los protagonistas de esta curiosa especie, a no ser que se introduzcan en sus moradas o se dispare contra algún miembro de la comunidad; entonces los jawas persiguen incansablemente al atacante, surgiendo a centenares desde todos los rincones de Tatooine. Es mejor mantenerse alejados de ellos.



## LA ESCORIA DE LA GALAXIA

Desde las arenosas callejuelas de Tatooine, hasta los oscuros pasajes de metal de Coruscant, ningún planeta se libra de la presencia de indeseables: matones gamorreanos, ladronzuelos de andar por casa, espías de los mafiosos locales... Los encuentros con tan deleznables personajes son numerosos, aunque no pondrán en demasiados apuros a los poderosos caballeros Jedi. Sólo cuando atacan en grupo representan un verdadero problema.

• Aparecen en los niveles 6, 7 y 9



# Las Armas

El muestrario de armamento de «La Amenaza Fantasma» es amplio y variado. Todos los útiles de matar pueden agruparse en tres tipos: el sable láser para el combate cuerpo a cuerpo, las pistolas y rifles para las refriegas a media distancia, y los explosivos como medio contundente para despejar cualquier zona repleta de enemigos. Debido a una descoordinación en la traducción, las armas tienen distintos nombres en el manual, en el inventario, y en el momento en que se recogen. En todo, caso, son fácilmente reconocibles por su forma. En esta guía se sigue la nomenclatura del inventario.

## SABLE LÁSER

- Sólo Qui-Gon y Obi-Wan.
- Tecla 1.
- Daño: alto.

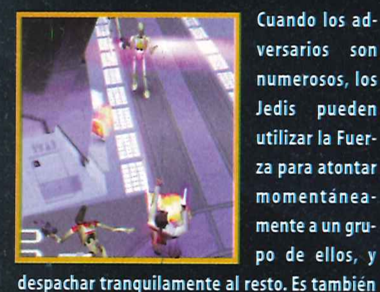


El arma sagrada del Jedi. Construida con sus propias manos como un requisito indispensable para convertirse en caballero Jedi, esta espada de luz está compuesta por uno o varios cristales que reflejan la energía proporcionada por unas células fotoeléctricas. El sable láser es un formidable arma de ataque, pues no sólo sirve para dañar al enemigo, sino que también produce cortocircuitos en componentes eléctricos y despedaza cualquier metal como si fuese mantequilla. A su vez es utilizado como utensilio de defensa: manejado con habilidad, es capaz de repeler cualquier disparo.

El sable láser es ideal para mantener una posición: devuelve las ráfagas luminosas a cualquier enemigo, y se enfrenta bien a cualquier ataque cercano perpetrado por los cuatro costados, gracias a los barridos de 360 grados. Por el contrario, es inoperante contra explosivos, y muestra sus carencias cuando se trata de avanzar hacia un enemigo alejado y situado en varios frentes, pues sólo produce daños en combate cuerpo a cuerpo, y es incapaz de desviar los rayos recibidos desde los costados o desde atrás.

## EMPUJE DE LA FUERZA

- Sólo Qui-Gon y Obi-Wan.
- Tecla Z.
- Daño: bajo.



Cuando los adversarios son numerosos, los Jedis pueden utilizar la Fuerza para atontar momentáneamente a un grupo de ellos, y despachar tranquilamente al resto. Es también muy útil para empujar hacia el abismo en combates sobre plataformas y puentes estrechos.

El Empuje de la Fuerza también tiene sus hándicaps: no se puede disparar mientras se utiliza, tarda algunos segundos en recargarse, y no afecta a los adversarios más poderosos. Otro de sus puntos débiles es que resulta fácil olvidarse de los enemigos aturdidos por su poder, con el peligro que conlleva notar su presencia cuando se han recuperado y han comenzado a atacar por la espalda.

El Empuje de la Fuerza también es muy útil para activar pulsadores a distancia.

## PISTOLA LÁSER

- Tecla 2.
- Potencia de fuego: baja.




La pistola convencional de la Federación de Comercio es un arma ligera de largo alcance que dispara ráfagas de continuidad limitada, útiles únicamente contra enemigos no demasiado peligrosos. También se la conoce con el nombre de rifle de ráfaga. Se debe utilizar sólo como último recurso, cuando se ha agotado la munición del resto de armas. Es efectiva contra los androides de batalla, si su número no supera la pareja, lo cual sólo ocurre en situaciones excepcionales.

## PISTOLA LÁSER DE REPETICIÓN

- Tecla 3.
- Potencia de fuego: alta.




Maravilla de la tecnología, esta ametralladora de haces luminosos arrasa con todo lo que encuentra a su paso. Capaz de escupir varios láseres por segundo, es ideal para abatir enemigos poderosos y concentraciones de androides, pero la munición se agota rápidamente. Reservarla para casos de extrema necesidad.

## ARMA DE RÁFAGA DE NABOO

- Sólo el capitán Panaka.
- Tecla 1.
- Potencia de fuego: baja.




El equivalente a la pistola láser, ligeramente modificada para ser utilizada por las Fuerzas de Seguridad de Naboo. Un arma efectiva para una defensa desesperada, dado su escaso poder destructor. Funciona bien contra los androides de batalla, pero es demasiado lenta para el resto de adversarios más eficaces.

## BLOQUEADOR DE ANDROIDES

- Sólo la Reina Amidala.
- Tecla 1.
- Potencia de fuego: baja.



El bloqueador de androides es un artilugio que genera un cortocircuito en cualquier androide mecánico, inutilizándolo momentáneamente. También sirve para aturdir a cualquier ser vivo. Su efecto es similar al Empuje de la Fuerza de los Jedis, con la diferencia de que, en algunas ocasiones, puede destruir por completo al robot, pero no puede utilizarse en conjunción con otro arma. Aunque es rápido y eficaz, presenta dos importantes inconvenientes: es necesario acercase hasta el droide para atontarlo, con el riesgo que eso conlleva, y se necesita la presencia de un compañero que destruya al robot paralizado, pues a los pocos segundos se recupera de la descarga eléctrica. Queda muy bien colgado del cinturón, pero es muy limitado para combatir.

## LANZAMISILES DE PROTONES

- Tecla 4.
- Potencia de fuego: muy alta.




El arma más codiciada del juego. El lanzador de misiles aúna todas las virtudes de un buen artefacto de destrucción: precisión, velocidad y contundencia. Es especialmente eficaz contra los androides destructores y los cañones de tiro continuo. Su lentitud desde que se aprieta el gatillo hasta que el misil sale disparado puede suponer una contrariedad, si varios enemigos disparan al protagonista al mismo tiempo.

Por desgracia, su munición es limitada; conviene administrar los disparos con sabiduría y reservarlos para los momentos de apuros.

## BOLA DE ENERGÍA GUNGANA

- Tecla 6.
- Potencia de fuego: media.




Los gunganos pueden parecer una raza torpe y atolondrada, pero sus armas no son ninguna broma. Las bolas de energía inestable cubiertas por una fina matriz orgánica dejan sin sentido momentáneamente a cualquier ser que se encuentre en un radio de varios metros. Una excelente forma de escabullirse por los sitios más peligrosos.

También sirven para dejar fuera de combate a los adversarios a los que no se desea causar daño. Especialmente útil en el nivel 3.

## GRANADA CEGADORA

- Tecla 6.
- Potencia de fuego: alta.




Este pequeño explosivo ha sido diseñado para cegar momentáneamente al enemigo. Esos segundos de indefensión deben aprovecharse para asestar un golpe mortal o huir de un lugar peligroso. Por desgracia, es bastante impreciso. En la mayoría de las ocasiones, hay que acertar de lleno al adversario para que surta efecto.

## DETONADOR TERMAL

- Tecla 5.
- Potencia de fuego: muy alta.




Explosivo de baradium en forma de esfera. Destruye todo lo que encuentra en un radio de 20 metros, incluido al propio lanzador. Hay que tener mucho cuidado si el combate se desarrolla en un espacio cerrado de reducidas dimensiones. No hay mejor manera de despejar un área fuertemente protegida. Lástima que sea tan escaso...



## ARMA DE RÁFAGA PESADA R-65

- Sólo el capitán Panaka.
- Tecla 2.
- Potencia de fuego: media.



Algo más potente que el rifle de ráfaga convencional, su mayor virtud es el tipo de láser que utiliza, capaz de rebotar en las paredes. Está especialmente indicada para combatir en lugares cerrados provistos de numerosos pasillos, como edificios, palacios o naves de tamaño medio. Tan sólo hay que calcular adecuadamente el ángulo de rebote para derrotar a un enemigo al que no se puede ver. Su lentitud y un rebote mal calculado pueden suponer un problema cuando se carece de puntería.

## CAÑÓN DE TIRO CONTINUO

- Potencia de fuego: muy alta.



El cañón de tiro es una voluminosa arma anclada en el suelo, por lo que no puede moverse de sitio. Casi siempre está custodiado por un escuadrón de androides de batalla. Hacerse con su control es complicado pero, cuando se consigue, su potencia de fuego es capaz de desintegrar a un pelotón completo de droides en apenas unos segundos. Su único punto débil es la lentitud de giro. Se debe afinar la puntería o el contrario se echará encima del cañón y ya no habrá forma de defenderlo.

## DROIDE BUSCADOR

- Potencia de fuego: media.



Esta pequeña ayuda en el combate sólo aparece dos veces en el juego, en los niveles 5 y 10. Se trata de un robot esférico que persigue al protagonista y ataca a todos los enemigos cercanos. Sus disparos son certeros y causan elevados daños, pero es muy poco resistente y se pierde cuando su dueño avanza muy deprisa por los laberintos que componen los niveles.

# Los Objetos

Repartidos a lo largo de todas las fases, existen numerosos ítems que ayudan a recuperar la energía o a repeler los ataques de los androides asesinos. Todos ellos, excepto las llaves y los objetos de intercambio, se activan al ser recogidos.

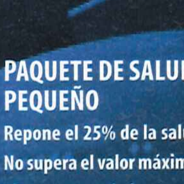
En algunas ocasiones, puede ser necesario retroceder a través del nivel para recuperar un paquete de salud abandonado que permitirá superar diversas zonas plagadas de enemigos.

Muchos de estos objetos se encuentran dentro de cajas y en habitaciones secretas; explorar a fondo todos los escenarios ayudará a acabar el juego más fácilmente.



### PAQUETE DE SALUD

Repone la salud del protagonista hasta el máximo de su valor.



### PAQUETE DE SALUD PEQUEÑO

Repone el 25% de la salud del personaje. No supera el valor máximo, por lo que conviene reservarlo hasta que la energía sea inferior al 75%.

### ESCUDO DE ENERGÍA

Rodea al jugador y repele los disparos láser. Especialmente útil contra tanques y androides destructores.



### TARJETA LLAVE

Abre diversos paneles y puertas de seguridad. Cada llave sólo abre la puerta del mismo color.



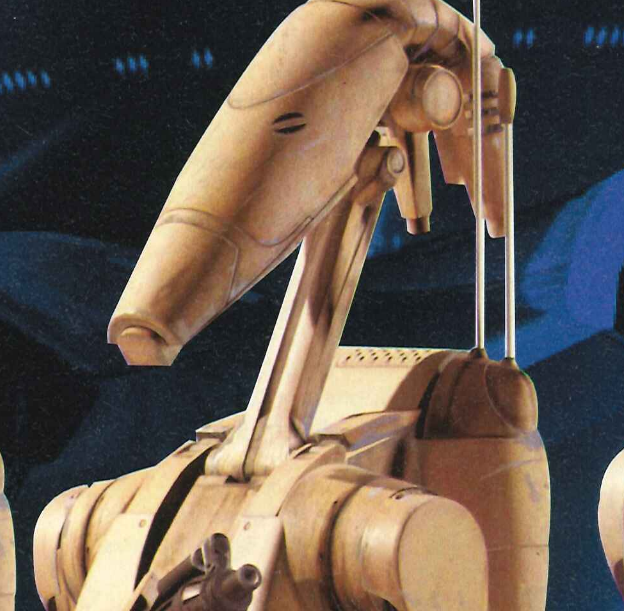
### PULSADORES

En algunas paredes sobresalen botones que abren puertas, ponen en marcha máquinas y ascensores o liberan mecanismos necesarios para avanzar en el juego.



### OBJETOS DE INTERCAMBIO

Utilizar el afilado reflejo de la espada de luz no siempre es la mejor solución para conseguir los objetivos. En su deambular por Mos Espa, en busca del hiperdrive necesario para arreglar la nave de la Reina Amidala, Qui-Gon deberá negociar con abruptos mercaderes y vendedores de chatarra que le acercarán un poco más a la valiosa mercancía ofrecida por el imprevisible Watto. Otros personajes como Panaka u Obi-Wan también tendrán que intercambiar objetos con diversos personajes para resolver algunos enigmas.






Episodio I
La Amenaza Fantasma

La República Galáctica está sumida en el caos. Los impuestos de las rutas comerciales a los sistemas estelares exteriores están en disputa.



## EL CÓDIGO JEDI

**Los Jedi** son los guardianes de la Paz en la Galaxia.

**Los Jedi** usan sus poderes para defenderse y para proteger, nunca para atacar a otros seres.

**Los Jedi** respetan todas las formas de vida, en sus múltiples configuraciones.

**Los Jedi** sirven a otros, en lugar de gobernar sobre ellos, por el bien de la Galaxia.

**Los Jedi** buscan la perfección a través del conocimiento y el entrenamiento.

## NIVEL 1 NAVES DE BATALLA

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

La situación en Naboo es confusa. Las noticias que llegan del alejado e insignificante planeta hablan de un bloqueo de la Federación de Comercio, cuyas naves de carga impiden la entrada y salida de personas y mercancías. La Federación niega este hecho, mientras sigue presionando al Senado Galáctico para que suprima los impuestos a las rutas comerciales, origen de todo el problema. Puesto que el debate al respecto puede durar semanas, el Canciller Valorum decide enviar, en secreto, a dos de sus caballeros Jedi de confianza. Deben reunirse con los representantes de la Federación y descubrir lo que está ocurriendo.

El transporte diplomático de la República, Radiante VII, aterriza en el hangar de una de las naves nodriza que orbitan alrededor del planeta Naboo. Los caballeros Jedi son conducidos por un androide de protocolo hasta una sala de reuniones, donde esperan la llegada de los representantes de la Federación.

"Estas naves de carga son enormes", reflexiona para sí mismo Obi-Wan Kenobi. "Deben transportar millones de toneladas de mercancías".

Lo que el aprendiz Jedi no sabe es que las frutas y verduras, los estabilizadores y las memorias de comunicación han sido sustituidas por androides de batalla, tanques AAT y terroríficos cazas voladores.

PERSONAJE CONTROLABLE:
**Obi-Wan Kenobi**

PERSONAJE A PROTEGER:
**Qui-Gon Jinn**

OBJETIVOS:
**Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn deben escapar de la nave nodriza de la Federación de Comercio, embarcando furtivamente en una de las naves de aterrizaje C-9979. Para ello tienen que abrirse camino a través de los amplios corredizos infectados de androides, los canales de respiración y el hangar.**

SITUACIONES A EVITAR:
**El objetivo principal de este nivel es huir. Los Jedis deben evitar el enfrentamiento contra los temibles droidekas, así como los enormes cazas andantes que deambulan por el hangar, dispuestos a invadir el pacífico planeta Naboo.**

OBJETOS:
**5 paquetes de salud.**
**2 paquetes de salud pequeños.**
**1 pistola láser.**
**3 detonadores termales.**
**1 lanzamisiles de protones.**

"Tengo un mal presentimiento sobre esto", pensó en voz alta el padawan Obi-Wan Kenobi mientras esperaba, impaciente, el inicio de la reunión con los representantes de la Federación de Comercio, Nute Gunray y Rune Haako. (1)

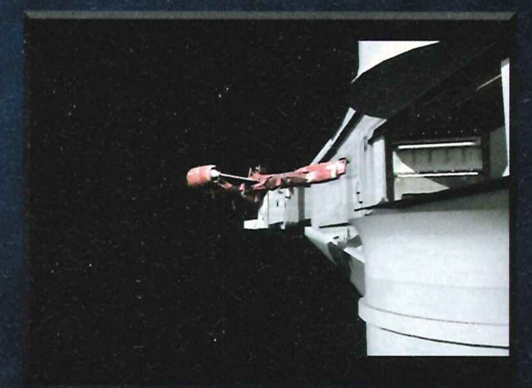
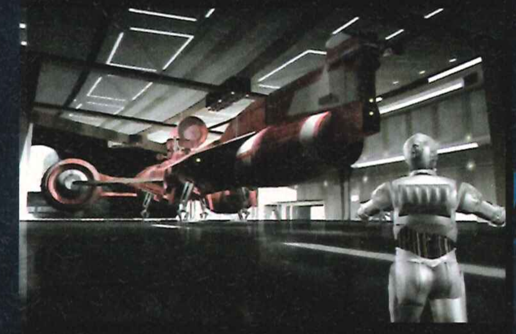



Qui-Gon Jinn escuchó la reflexión de su aprendiz. "Los neimoidianos son unos cobardes. La negociación será corta". La charla fue interrumpida por un chasquido metálico que anunció la presencia de un androide metálico plateado. "Serán recibidos enseguida. Esperen, por favor".

Los Jedis intercambiaron una rápida mirada furtiva. A través del amplio ventanal centenares de naves de guerra emergían de los hangares nodriza, en dirección al planeta Naboo.

Una nube de gas comenzó a nublar el aire artificial de la sala de reunión, a través de unos orificios del suelo. (2)

"¡Gas venenoso! ¡Salgamos de aquí!", gritó Qui-Gon mientras un refulgente haz de luz de color verde surgía de la empuñadura de su espada Jedi. Obi-Wan imitó a su maestro.





Evitando respirar aquel aire viciado, los dos representantes del Senado Galáctico escaparon a través de las puertas principales del recinto. Un escuadrón de androides de batalla los esperaban en el corredor principal de la nave nodriza. Sin mediar palabra, comenzaron a descargar sus blasters sobre los Jedis.
Los caballeros agitaron sus espadas en amplios círculos que formaban un escudo invisible frente a ellos, repeliendo los rayos de luz. Los disparos rebotaban en dirección contraria y se estrellaban contra los sorprendidos androides. (3)



"Tenías razón, Qui-Gon; las negociaciones han sido cortas", ironizó el padawan mientras esperaba las instrucciones de su maestro.
"Debemos encontrar una forma de escapar de la nave de control de androides y avisar a la Reina de Naboo. La invasión del planeta es inminente", respondió Qui-Gon.
A ambos lados del pasillo principal se abrían dos grandes estancias. En la estancia de la derecha, Obi-Wan encontró una pistola láser con 250 disparos (4). En el ala izquierda, un detonador termal dentro de un compartimento y un paquete de salud en un armario (5).
El pasillo central terminaba en una larga puerta en la que trabajaba, pacientemente, un androide del tipo R2. De nuevo, en la pared izquierda, un pulsador reveló otro





paquete de salud dentro de otro compartimento. El armario de la derecha albergaba otro pulsador P1 que abría la puerta. Nada más atravesarla, el pasillo se bifurcaba a derecha e izquierda.



**• SECRETO:** ***Si Obi-Wan corre rápidamente por el camino de la izquierda, llegará a una sala sin salida donde se almacenan los androides destructores (6). Puede destruir al androide obrero que los libera para impedir que estas máquinas asesinas salgan de su nido.***

Los dos Jedis siguieron el camino de la derecha. En el caso de tropezarse con los temidos droidekas, lo mejor que podían hacer era huir, pues sus espadas láser no son garantía de combate rápido contra estos monstruos de metal. (7)



El corredor terminaba en dos pequeñas estancias infectadas de androides de batalla. Los defensores de la Justicia se impusieron rápidamente gracias a su habilidad en el combate.
Obi-Wan empujó el pulsador P2 de la única estancia accesible, y abrió otra pequeña sala.

**• SECRETO:** ***Si el robot R2 que aparece al principio del nivel no ha sido destruido, Kenobi puede llevarle hasta el armario de la estancia recién abierta para que libere un paquete de salud.***

Una vez eliminada toda resistencia, el padawan activó el último botón P3 y abrió la puerta que bloqueaba el camino. Apenas tuvo tiempo de recobrar el aliento mientras Qui-Gon Jinn emprendía veloz carrera por el pasaje recién abierto.
Al final del mismo les esperaba una nueva remesa de androides destructores, que activaron sus escudos nada más detectar a los Jedis y comenzaron a disparar sus potentes láseres. Qui-Gon esquivó a los droidekas y se introdujo en un pequeño pasaje que conducía a la rejilla de ventilación de la nave. Kenobi corrió detrás de su maestro, pero el suelo se hundió bajo sus pies y aterrizó en un nivel más abajo. Tendrían que encontrar la salida por separado.

## EL COMPLEJO DE TUBERÍAS

El pasadizo por el que se deslizaba Obi-Wan estaba casi a oscuras, salvo por unas luces de emergencia que emitían amenazadores destellos azulados. Siguió el estrecho

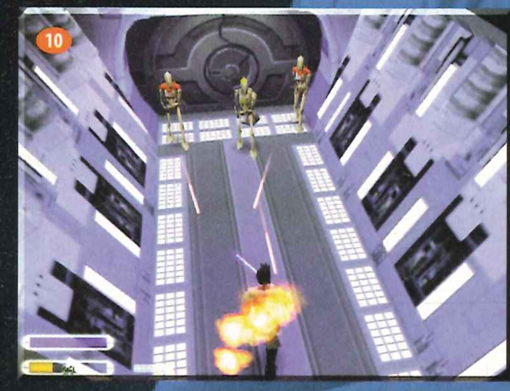
pasaje hasta que llegó al hangar principal, donde reposaba la nave diplomática en la que habían llegado. Fue como una visión fantasmal, pues al instante se vio envuelta por una bola de fuego que la convirtió en un amasijo de hierros. Uno de ellos pasó silbando a pocos centímetros de su cabeza. (8)



La misión se complicaba. Ahora debían encontrar un nuevo transporte para escapar de allí.
Kenobi siguió explorando los túneles. Siguió siempre el camino de la derecha en las bifurcaciones, y así llegó hasta una puerta con un símbolo formado por dos triángulos (9). Por el camino se encontró con varios androides de mantenimiento. Estos robots eran inofensivos, salvo cuando sentían una presencia viva: entonces emitían una descarga eléctrica que dejaba paralizado al intruso, inutilizando también el cristal fotoeléctrico de la espada de luz. La única solución para superarlos consistía en esquivarlos, o destruirlos con la pistola láser.



Cerca de la puerta con los triángulos, había un pulsador P4 que la abría. Este efecto duraba sólo unos segundos, por lo que el Jedi corrió para entrar en la nueva estancia del doble triángulo antes de que la puerta se cerrarse. Para complicar más la situación, allí dentro también se encontraba un androide de mantenimiento, al que Obi-Wan tuvo que abatir con la pistola, no sin ciertas dificultades. La sala recién abierta escondía un pulsador P5 que abría una nueva puerta con un símbolo circular. Ésta se encontraba a pocos metros; bastaba con seguir recto desde la puerta del doble triángulo.
El Jedi dejó atrás un enorme ventilador y abandonó los conductos de ventilación, arribando a una nueva sección de la nave de control.
El corredor se bifurcaba en dos caminos. A la izquierda, un callejón sin salida albergaba tres androides de batalla y un paquete de salud (10).
El camino de la derecha escondía en el suelo una reja traicionera, que se derrumbó cuando Kenobi pasó por encima,



introduciéndole un poco más en las entrañas del enorme transporte.

***• SECRETO:** Si Obi-Wan consigue saltar la reja que se derrumba, lo que exige un doble salto milimétrico en carrera, al otro lado encontrará un detonador termal. De todas formas, es indispensable dejarse caer por la mencionada rejilla para continuar el juego.*

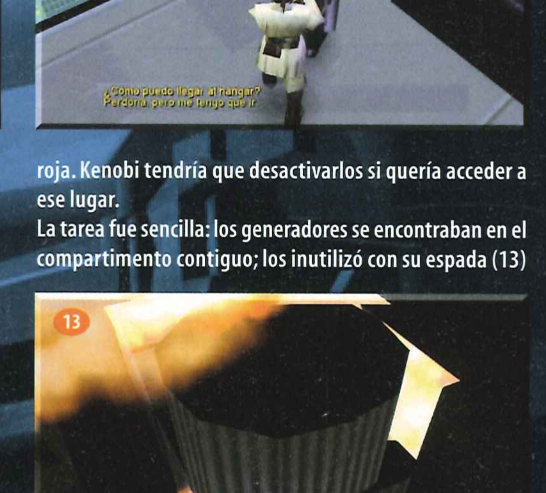


## LOS ESCUDOS DEL HANGAR

El nuevo nivel terminaba en un recinto interior con dos puertas negras y una roja, completamente cerradas. De pronto, comenzaron a surgir androides de batalla de todas ellas. ¡Era una emboscada! El Jedi pasó un mal rato hasta que consiguió destruir a todos los robots. El Empuje de la Fuerza y el salto y estocada fueron indispensables para esquivar los disparos; el bloqueo de los mismos con la espada también le ayudó a superar la situación.
A medida que avanzaba por aquellos interminables pasillos, el padawan caía en la cuenta de que se estaba acercando al centro neurálgico de la nave, y los enemigos eran cada vez más numerosos. Tenía que escapar de allí lo antes posible, pues su salud comenzaba a menguar.
Se introdujo por la puerta negra que había enfrente de la roja. Al otro lado divisó varias cajas amontonadas. Empujó la que había más al borde de un saliente (11) y así aplastó a un androide y liberó un paquete de salud. Saltó



al piso de abajo y destruyó al resto de robots. El pulsador P6 dejó a la vista una sala donde un neimoidiano manipulaba varios paneles de control.
El alien, fiel a su naturaleza cobarde, pidió clemencia al Jedi. Obi-Wan mantuvo una charla con él (12) y así descubrió que en aquel lugar se controlaban los generadores de energía del hangar, situado al otro lado de la puerta roja. Kenobi tendría que desactivarlos si quería acceder a ese lugar.
La tarea fue sencilla: los generadores se encontraban en el compartimento contiguo; los inutilizó con su espada (13)

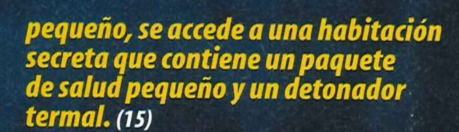


y atravesó la puerta roja del pasillo por el que había venido, tras subir por el ascensor hasta el nivel donde había empujado la caja.
Las inmediaciones del hangar estaban protegidas por un escuadrón de androides y los enormes cazas andantes, preparados en sus rampas de lanzamiento para invadir el pequeño planeta Naboo. Kenobi abatió a los droides y tomó el ascensor de la pared izquierda, que llevaba a un balcón superior. (14)



***• SECRETO:** Una vez que han despegado los cazas andantes, se puede explorar la sala principal. En un altillo se encuentra un paquete de salud pequeño. Es fácil de coger si se realiza un doble salto.*

***• SECRETO:** Si se empuja una de las cajas que forman la pared, cerca del altillo donde está el paquete de salud*



***pequeño, se accede a una habitación secreta que contiene un paquete de salud pequeño y un detonador termal.** (15)*



**• SECRETO:** ***Dentro de la habitación secreta, se puede empujar otra caja, en la esquina superior derecha, para acceder a otra sala secreta. Contiene un lanzamisiles de protones.***

## INFILTRACIÓN

Nada más subir por el ascensor, Obi-Wan siguió de frente y alcanzó a ver, en una tubería paralela, pero muy lejana, a su maestro Qui-Gon Jinn. Éste le ordenó, a gritos, que se colase en un transporte de tropas que partían hacia Naboo. (16)



Ambos Jedis se encontraban en los canales superiores de la pista de despegue, en el corazón de la ciclópea nave de control de la Federación. Algunos cientos de metros más abajo, centenares de cazas androide, tanques de batalla, MTT y androides asesinos, esperaban pacientemente, en largas filas milimétricamente formadas, su turno para embarcar en las naves de aterrizaje y arrasar todo el planeta.
Obi-Wan Kenobi siguió el túnel hasta una pasarela con un ascensor circular, de momento, desactivado. Tendría que encontrar la forma de ponerlo en marcha.
Tomó la única desviación y llegó hasta un enorme bloque de metal. Este mecanismo actuaba de puente entre las distintas pasarelas que llevaban a los ascensores de bajada.
Continuó por la única pasarela despejada, desde el bloque, y llegó hasta el pulsador P7. Éste cambió el bloque de sitio, dejando al descubierto una nueva pasarela (17). El padawan recorrió el nuevo puente y activo otro pulsador, marcado en el mapa con el nombre P8. Otro nuevo



desplazamiento de la pasarela le permitió acceder al pulsador P9; el primer ascensor hacia la pista de aterrizaje se puso en marcha. Tuvo que volver a pulsar el botón P7 para alcanzar el codiciado ascensor descendente. El suelo se acercó unas cuantas decenas de metros.
En el nivel inferior, la nueva bifurcación sólo disponía de un camino activo: el derecho. Obi-Wan lo siguió y pudo observar como una plataforma repleta de droides subía a su encuentro (18).



Entre la varias que surgían a su alrededor, sólo una llevaba a la pista de aterrizaje (19). Kenobi pudo introducirse furtivamente en un transporte, mientras intentaba adivinar las razones por las que una pacífica asociación de comerciantes había fabricado miles de robots asesinos y se disponía a invadir un planeta desarmado.
El tiempo pasaba muy rápido cuando se concentraba, y así, la sacudida que anunció el brusco aterrizaje estuvo a punto de hacerle perder el





equilibrio. Puesto que los androides no esperaban la presencia de un polizonte a bordo, no tuvo problemas para escapar de la nave y sumergirse en una charca. El primer objetivo se había cumplido pero, ¿dónde estaba Qui-Gon Jinn?

## NIVEL 2 LOS PANTANOS DE NABOO

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

El grueso del ejército de la Federación de Comercio se ha concentrado en los pantanos de Naboo. Obi-Wan emerge de una de las naves de transporte en medio de una charca maloliente. Tiene que contactar con los habitantes del planeta y advertirles del peligro. Por desgracia, los pantanos están infectados de androides de batalla y temibles STAP que ya han comenzado a sembrar el pánico entre las especies animales. Naboo es un pequeño mundo pacífico en el que habitan los autoproclamados habitantes de Naboo, y los curiosos gunganos. Los primeros viven en hermosas ciudades y hacen de su vida cotidiana un culto a la belleza y al arte. Los gunganos, una especie anfibia, abandonaron hace muchos años sus casas de madera de los pantanos y se dedicaron a construir hermosas ciudades submarinas en lo más profundo de los amplios y fastuosos lagos que salpican la superficie del planeta. Ambos pueblos no se llevan bien, y aunque se producen esporádicos intercambios comerciales, prefieren ignorarse y vivir uno a espaldas del otro.




"Espero que Qui-Gon haya escapado de la nave de control", pensó Obi-Wan para ocupar su mente. En realidad, estaba convencido de que su maestro había seguido sus pasos. Hacía falta algo más que un ejército de androides para detener a Qui-Gon Jinn.

El problema era que su transporte podía haber aterrizado en cualquier lugar de aquel inmenso pantano. Las posibilidades de volver a reunirse, en aquella maraña de vegetación, eran remotas.

Kenobi salió de la charca y echó un vistazo alrededor. Los inmensos árboles nudosos apenas permitían ver lo que había unos metros más allá. El padawan tampoco podía sentir la presencia de la Fuerza cerca de él. Qui-Gon no se hallaba allí.

Durante unos instantes, dudó entre buscar a su maestro o correr a avisar a los habitantes de Naboo. El problema era que no sabía donde se hallaba, y cualquier persona que pasease por el pantano habría huido al ver el enjambre de naves de combate.

PERSONAJE CONTROLABLE:
**Obi-Wan Kenobi.**

PERSONAJE A ENCONTRAR:
**Jar Jar Binks.**

OBJETIVOS:
**Obi-Wan Kenobi debe encontrar a Jar Jar Binks y pedirle que le lleve hasta Qui-Gon Jinn. Para ello tendrá que recorrer los pantanos de Naboo mientras esquiva a los escuadrones de androides, los peligrosos STAP, y la exótica fauna local.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Los extraños pollos que pueblan las charcas son inofensivos, salvo cuando van en manada. Entonces se vuelven agresivos y atacan en grupo. Conviene evitar las aglomeraciones de estos animales. Igualmente, debe protegerse la vida de Jar Jar Binks; su muerte dará por terminada la partida.**

OBJETOS:
**4 paquetes de salud.**
**2 paquetes de salud pequeños.**
**2 pistolas láser.**
**3 bolas de energía gunganas.**
**1 detonador termal.**

Obi-Wan decidió hacer las dos cosas: salir en busca de Qui-Gon y, al mismo tiempo, intentar ponerse en contacto con algún nativo que se cruzase en su camino.

La excursión campestre no iba a ser agradable. Escuadrones de androides de batalla patrullaban la zona, y los temibles STAP, deslizadores aéreos pilotados por uno de estos androides, aniquilaban cualquier resistencia desde el aire.

Descendió del pequeño islote donde se hallaba y chapoteó hacia el norte hasta que divisó el único sendero que partía de la pequeña charca. Al final del mismo arribó a una planicie con varios droides; custodiaban una pistola láser con 250 disparos (20).


20

Volvió a meterse en el agua pastosa y nadó hacia la izquierda. Al final de una pequeña cuesta se encontró, de golpe, con una extraña criatura. Parecía disponer de algún tipo de inteligencia, pues emitía frases más o menos coherentes en las que mostraba su miedo. Hablaba de una forma extraña, lo que le hacía parecer un completo estúpido, pero bueno, Yoda también hablaba bastante raro, y era el más sabio de su Orden.

El nativo medía alrededor de un metro ochenta de altura. La cara de pato ocultaba unos dientes redondeados, casi humanos. Los ojos le emergían de la cabeza desde unas protuberancias situadas en la frente, y las largas orejas caídas, como las de un elefante, pero más delgadas, le llegaban hasta la cintura. Si duda, debían tener alguna función que Kenobi no alcanzaba a descubrir. (21)


21

Intentó hablar con la criatura, pero una patrulla de STAP y unas explosiones cercanas lo asustaron. Salió corriendo por un sendero cercano, cuesta abajo. Obi-Wan decidió seguirlo; era el único ser inteligente que había visto en kilómetros a la redonda.

### LA PERSECUCIÓN

La cuesta descendía hasta otra laguna de aguas turbias. Todos los caminos conducían a un gran claro en cuyo centro, posado sobre una columna, se encontraba Jar Jar Binks. El gungano le hacía señas para que le siguiera, pero el lugar era demasiado alto para alcanzarlo con un simple salto. (22)


22

En una esquina del claro, dos droides de batalla defendían una plataforma en la que había un paquete de salud. Desde allí se podía saltar a una columna donde reposaba un detonador termal.

En el centro del claro también había un tronco cuadrado


23

que el caballero Jedi empujó por el camino marcado en el suelo, hasta la columna donde se alzaba Jar Jar Binks (23). Subido en el madero, pudo llegar hasta el gungano. Sin tiempo para decirle que se detuviese un segundo, la criatura salió corriendo. Obi-Wan pasó por encima de dos troncos que formaban sendos puentes naturales, saltó hacia otra plataforma superior, y se paró en medio de otra madera que unía un nuevo barranco.

En lugar de continuar, prefirió girar la vista la izquierda; al fondo del precipicio, pudo ver a Jar Jar Binks, llamando su atención con sus largas orejotas flotando al viento. (24)




Sin pensárselo dos veces, el Jedi descendió de columna en columna, recogiendo una bola gungana en el trayecto, y siguió al nativo.

Siete androides le esperaba, con los blasters calientes, en una explanada cercana (25). El sable láser del pada-




wan chisporroteó y deslumbró a los espectadores del combate, cuando los arcos de luz que formaba Obi-Wan devolvían los rayos del sol. Al fondo de la planicie, otra nueva charca esperaba al Jedi. Jar Jar saludaba desde la otra orilla.

Ya en el agua, recogió un paquete de salud pequeña en la parte derecha de la laguna y persiguió al escurridizo gungano. "¡Puedes estarte quieto de una vez!" gritó enfadado, pero Jar Jar Binks ya se perdía en la lejanía. Era muy rápido, y el mar de árboles lo había engullido por completo.

Tras dejar atrás a un grupo de pollos gigantes –o, al menos, eso era lo que a Obi-Wan le parecían–, se topó de golpe con un pequeño muro de piedra recubierto de musgo. Lo saltó, y encontró otra pequeña charca. A su derecha partía una estrecha senda que conducía hasta un paquete de salud. A su izquierda, una serie de plataformas pobladas por droides llevaban al lugar donde estaba Jar Jar Binks.

Como cabía esperar, el gungano volvió a emprender la carrera. Aquella persecución estaba comenzando a ser molesta.

## DE LIANA EN LIANA

El paseo por el pantano se volvía cada vez más peligroso. Obi-Wan había llegado hasta un nuevo claro de la que partían varias bifurcaciones. Los senderos situados a izquierda y derecha estaban custodiados por una enorme cantidad de androides, incluido un gran vehículo de transporte. Nada impedía al Jedi seguir estos trazados, sobre todo porque al final de cada uno de ellos se encontraba un paquete de salud y algunas bolas gunganas, pero prefirió ser prudente y tomar el camino del centro, más despejado. Siguió siempre de frente, esquivando los árboles que se derrumbaban a su alrededor, hasta que un muro natural le impidió avanzar. Entonces torció hacia la izquierda, donde se alzaba una pequeña roca con un paquete de salud pequeño y una bola gungana, en un recodo cercano. Desde la roca partía una nueva vía que desembocaba en un amplio lago infectado de pirañas gigantes.

Kenobi abatió a las que se acercaban a la orilla con la pistola, y saltó de columna en columna hasta una plataforma elevada situada en la otra orilla. Tuvo que emplearse a fondo, pues necesitó una buena carrera y un doble salto para alcanzar el otro lado. El recorrido terminaba en un tronco situado al borde un precipicio, a modo de trampolín. Al otro lado esperaba Jar Jar Binks. Obi-Wan lo superó y, por fin, pudo hablar con el gungano. (26)




Descubrió que, antes de encontrarse con él, Jar Jar Binks había visto a otro humano vestido como Kenobi. Sin duda, debía tratarse de Qui-Gon Jinn.

Obi-Wan le pidió que lo llevase hasta él; el gungano aceptó y volvió a desaparecer en la espesura.

Si quería seguirle, el Jedi necesitaba colgarse por una liana que había tendida a lo largo de un nuevo abismo. El problema era que un STAP patrullaba la zona, y si acertaba con sus disparos a Obi-Wan mientras colgaba de la cuerda, caería sin remedio al abismo, teniendo que volver a recorrer un largo camino para regresar a la liana.

El Jedi buscó una pronta solución. Tenía dos posibilidades: o bien destruir el STAP dando un salto en el aire y golpeándolo con su espada cuando hiciese acto de presencia, o aprenderse de memoria su trayectoria para saltar a la liana justo después de que pasase volando, arrastrándose rápidamente hasta la otra orilla. Eligió esta última opción, más peligrosa, pero más rápida. (27)

Una nueva bajada llevaba hasta Jar Jar Binks. Por un camino estrecho, Kenobi localizó un tronco cerca de un hoyo. Lo empujó dentro del agujero, saltó al mismo y, con ayuda del madero, pudo subir hasta el otro lado.

Una nueva imitación de Tarzán, sobre una liana bastante larga, pero segura, le llevó hasta la última dificultad de los pantanos: un escuadrón de androides de batalla y droidekas fuertemente armados. El pobre Jar Jar Binks se encogía en el suelo y se tapaba el cuerpo con las orejas mientras las ráfagas láser volaban a su alrededor. Obi-Wan




Kenobi cogió a los robots desprevenidos, y por eso tuvo tiempo de alcanzar un cañón de tiro continuo, anclado en el suelo, y acabar tranquilamente con la amenaza. (28)

También utilizó el cañón para destrozar las cajas de madera cercanas. Esto le permitió recuperar un paquete de salud y una pistola de repetición. Qui-Gon Jinn y Jar Jar Binks le esperaban al borde de un inmenso lago, el más grande que




Obi-Wan había visto en su vida. Estaban atrapados. "Tenemos que escapar de aquí y ponernos en contacto con los habitantes de Naboo", le dijo Qui-Gon al gungano. (29)

"Perdónenme, pero el lugar más seguro es Otoh Gunga, la ciudad donde misa nació", replicó Jar Jar.

"¿Puedes llevarnos?"

"Ah, oh, oh... No. Yo miedo de destierro. Misa olvida que Jefe Nass me hace mucho daño si vuelvo. Muy terrible daño".




Jar Jar Binks había sido desterrado de su comunidad debido a una serie de desafortunados incidentes derivados de su torpe conducta, y su habilidad para estar en el lugar menos indicado, en el momento más inoportuno.

Si regresaba, corría peligro de muerte, pero el miedo a los androides de batalla era aún mayor. Con un gesto, indicó a los Jedis que le siguieran al interior del lago. Los enviados del canciller extrajeron de sus túnicas unos aparatos para respirar bajo el agua y se sumergieron en las frías aguas. El destino les obligaba a depender de aquella criatura.

## NIVEL 3 OTHO GUNGA

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

Dicen que la primera impresión es la que cuenta y, en el caso de Otoh Gunga, esta primera impresión no se olvida nunca. Nadie que haya visitado una ciudad submarina gungana vuelve a mirar con los mismos ojos a esta curiosa especie. Otoh Gunga es la capital del reino gungano, y el lugar donde viven la mayor parte de sus habitantes. Está formada por miles de burbujas hidrostáticas comunicadas entre sí, en cuyo interior se desarrolla la vida como en cualquier otra ciudad. Estas burbujas no son sólidas, y cualquier ser vivo al que se le permita el acceso puede atravesarlas como si se tratasen de pompas de jabón. Esto se debe a que las burbujas proyectan un campo hidrostático entre ellas, convenientemente equipadas con potentes receptores que actúan como polos opuestos. De esta manera se crea una corriente de fuerza que mantiene el aire en el interior y el agua en el exterior, sin necesidad de que exista una separación física entre ambos elementos.




Al principio, todo estaba muy oscuro. Los oídos le zumbaban y la vista se oscurecía cada vez más, mientras Obi-Wan buceaba, desconfiado, al interior del lago. "¿A qué húmeda madriguera nos lleva este gungano?", pensó, mientras iba perdiendo de vista la silueta de su maestro. Pronto tendrían que agarrarse unos a otros, para no perderse. La pulida superficie del lago se perdía varias decenas de metros más arriba.

Y, de pronto, ocurrió. Fue como una visión; un último destello de realidad antes de caer dormido, o la última imagen de un sueño, una milésima de segundo antes de despertase. El negro vacío surgía de lo profundo del lago para, en una visión borrosa, convertirse en una pálida luz que poco a poco va tomando forma: la forma de innumerables burbujas de cristal en cuyo interior, decenas de miles de gunganos pasean, charlan y hacen la compra, como en cualquier otra ciudad terrestre. Era Otoh Gunga, la ciudad submarina. Obi-Wan no había visto un lugar más hermoso en toda la Galaxia.

Por algún principio científico que Kenobi no alcanzaba a comprender, las burbujas, en realidad, no existían. Simplemente, el agua se separaba del aire de forma natural. Sin ningún esfuerzo, los tres proscritos atravesaron una de ellas y se dejaron caer suavemente en la base. A su alrededor, una sinfonía de peces de innumerables especies se convertían en cuadros vivientes o, desde otra perspectiva, en el más fastuoso acuario que cualquier aficionado pudiese soñar. Un acuario que llena las paredes y el propio cielo.

Los caballeros Jedi fueron recibidos por un guardia gungano. Estaba armado con una pica de energía, y no parecía muy amistoso. Cuando reconoció a Jar Jar Binks, su rostro se agrió todavía más.

"¡Jar Jar Binks! ¿Qué haces tusa aquí? ¡Jefe Nass va a cortar a tisa en peacitos!", le amenazó, malhumorado. (30)



Qui-Gon Jinn intervino rápidamente, para evitar un enfrentamiento. Pidió hablar con el jefe Nass. El guardia accedió, pero impidió la entrada a Jar Jar Binks, y lo tomó prisionero.

Obi-Wan siguió a Qui-Gon y así ambos fueron conducidos a presencia del Consejo de Otoh Gunga. Varios gerifaltes descansaban en amplios sillones, formando un semicírculo frente los Jedis. El Jefe Nass tomó la palabra.

Obi-Wan iba de sorpresa en sorpresa. Este gungano era totalmente distinto a Jar Jar Binks; algo más bajo, mucho más gordo, de piel verdosa y ojos saltones (31). Si Jar Jar se parecía a una lagartija, el Jefe Nass podía confundirse con un sapo. En realidad, procedía de una tribu gungana aislada del resto, los Ankura, que hace siglos se unieron con los Otolla, el linaje de Jar Jar Binks, para construir Otoh Gunga.



El Consejo gungano se negó a ayudar a los Jedis. No se llevaban bien con los habitantes de la superficie, a su entender, demasiado soberbios, y no pensaban que los androides de la Federación pudiesen conquistar sus ciudades submarinas. "Agua no buena para metal, ¡no chuta!", rió jocosamente uno de los consejeros.

Mientras Qui-Gon Jinn intentaba convencer al Consejo, encargó a Obi-Wan la misión de buscar a Jar Jar Binks y liberarlo. No estaba dispuesto a permitir que sufriese ningún daño.

Kenobi admiraba la bondad de Qui-Gon, pero no entendía su preocupación por este tipo de nimiedades, mientras el futuro del planeta estaba en peligro. Por si fuera poco, también había recibido la orden de no hacer daño a los gunganos, así que tendría que liberar a Jar Jar utilizando únicamente las bolas de energía gunganas, o el Empuje de la Fuerza. Debía tener mucho cuidado con este poder Jedi, pues utilizado varias veces sobre un mismo blanco, podría llegar a matarlo.

"Bueno, vamos allá", se animó mientras se escabullía sigilosamente de la burbuja del Consejo.

### LOS TÚNELES SUBMARINOS

Era divertido pasear entre aquellas burbujas gigantes de formas orgánicas. Kenobi registró las estancias adyacentes a la sala del Jefe Nass y encontró un paquete de bolas de energía gunganas –cada uno incluía tres bolas–, y un extraño pulsador esférico P1 (32).



Cuando lo pulsó, la enorme pompa comenzó a moverse, descendiendo hasta un nivel inferior. "Así que esto es un ascensor", aseveró el Jedi, mientras la rejilla de la burbuja se abría para permitirle entrar en un túnel

---

PERSONAJE CONTROLABLE:
**Obi-Wan Kenobi.**

PERSONAJE A ENCONTRAR:
**Jar Jar Binks**

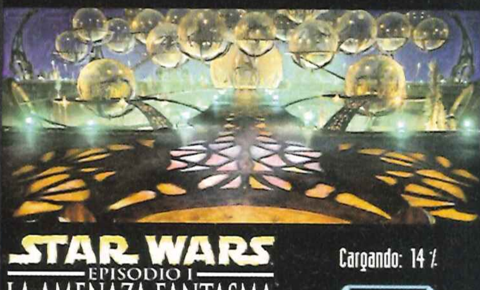
OBJETIVOS:
**Mientras Qui-Gon Jinn convence al jefe Nass para que les lleve hasta la capital de Naboo, Theed, Obi-Wan debe liberar furtivamente a Jar Jar Binks, apresado por sus congéneres al violar la orden de destierro.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Los gunganos son un pueblo amigo. Por eso Kenobi debe rescatar a Jar Jar sin herir a nadie. Para ello, puede utilizar las bolas de energía gunganas o el Empuje de la Fuerza, que atontan a los guardias el tiempo suficiente para adentrarse en los distintos compartimentos de la ciudad.**

OBJETOS:
**3 bolas de energía gunganas.**
**1 pistola láser.**
**1 pase gungano.**








transparente que llevaba a nuevas estancias. Pronto se topó con los primeros guardias que le cerraban el paso. Por el lugar también paseaban pacíficos transeúntes. Algunos, curiosos, se paraban a hablar con él. La mayoría salía huyendo o le invitaban a marcharse de allí. A Obi-Wan le convenía evitarlos para ahorrarse problemas.

Atontó a los guardias con una bola de energía, y continuó a lo largo del corredor. Pronto divisó la burbuja donde estaba encarcelado Jar Jar Binks. Pero, cuando se acercó, ésta se hundió en las profundidades.

Kenobi le preguntó al guardián como podía encontrarle. Puesto que se había portado bien con los gunganos y no







había matado a nadie, éste le entregó un pase (33). Siguió entonces el único corredor hasta un balcón (34) situado en la parte superior de una gran esfera, en cuya base descansaban tres columnas y dos hermosos kaadu. De aspecto similar al de un avestruz, pero más robustos, los gunganos los utilizaban habitualmente como monturas.

Si el Jedi quería llegar al otro lado, debía saltar sobre la columna de la izquierda, rápidamente a la del centro y, desde allí, a la cornisa de salida. En el caso de caerse al




fondo (35), siempre podría subir por la tercera columna, la de más a la derecha, y empezar de nuevo.

En la cornisa le esperaban dos guardias gunganos; tuvo que emplear otra bola de energía o el Empuje de la Fuerza, para apartarlos del camino. Al final del pasillo, se hallaba otro interruptor, marcado en el mapa con el nombre P2.

El ascensor hidrostático se introdujo aún más en las entrañas del lago.

El nuevo complejo de burbujas escondía la trampa más traicionera de todo el recorrido: un nuevo balcón con una charca en el centro, y cinco columnas situadas en




el medio, para permitir el paso al otro lado (36). El problema era que, al pisar la primera columna, el resto comenzaban a descender, por lo que debía saltar de una a otra rápidamente para alcanzar la cornisa de salida.

La más alta custodiaba, a modo de trofeo, una pistola láser. Era muy difícil de alcanzar pero, por suerte, no era indispensable para cumplir la misión. Obi-Wan la ignoró y continuó por el túnel hasta un pasillo más ancho separado en el centro por dos maceteros decorativos, que formaban dos caminos paralelos. Enseguida los encontró una utilidad, pues le permitieron esquivar a los guardias sin necesidad de gastar munición.

Así llegó hasta sendas burbujas donde se guardaban dos paquetes de bolas de energía, y un tercer pulsador, P3, que ponía en marcha el ascensor hacia un nuevo nivel. "Este complejo de túneles parece no tener fin", pensó, malhumorado, el padawan. Aún le quedaba lo peor.

## LA MÁQUINA GUNGANA

Kenobi aceleró el paso. El pasaje terminaba en un salón esférico que llevaba hasta una enorme rampa con un




pulsador P4 (37). Ésta subía en espiral a través de la esfera y terminaba en una puerta cerrada. El Jedi pulsó el botón y corrió cuesta arriba, justo a tiempo para dejar atrás dos puertas antes de que se cerrasen. Si quedaba atrapado entre las mencionadas aberturas, el túnel le devolvía a una burbuja cercana al pulsador de la rampa. Igualmente, si al subir a plena carrera tenía la desgracia de caerse, en el fondo había una caja que podía empujar para acceder de nuevo al pulsador con un doble salto.

Finalmente, superó las dos puertas y se encontró con un guardia armado hasta los dientes. Custodiaba la única salida, convenientemente cerrada. Jar Jar Binks no podía estar muy lejos.

Obi-Wan intentó hablar con el gungano. Enseguida se dio cuenta de la hábil estratagema de su maestro. Al ordenar a Kenobi que no hiciese daño a nadie, podía charlar tranquilamente con los nativos y utilizar sus poderes Jedi para acercarse a Jar Jar. Eso es precisamente lo que hizo.

El guardián le devolvió una mueca jocosa cuando le dijo que tenía un pase –el que le había dado el primer gungano–, pues eso no era suficiente para entrar en la sala de detención. Sin embargo, Obi-Wan utilizó su poder mental –la frase de color morado en la conversación– para convencerle de que, si disponía de un pase, sin duda debía tratarse de alguien importante. El gungano se hizo a un lado y le abrió la puerta. Los largos años en la Academia Jedi comenzaban a dar sus frutos...

El nuevo conducto transparente daba paso a otro laberinto de burbujas. Ante sus ojos, se abrían dos bifurcaciones. La de la derecha estaba cortada por una puerta con un extraño símbolo rojo en el medio. Sin duda, al otro lado debía haber algo gordo...
El pasadizo de la izquierda se perdía cuesta abajo hasta un extraño suelo de cristal, en cuyo hueco interior había una baldosa con una atractiva luz verde. Igualmente, en una columna cercana, un pulsador P5 invitaba a activarlo, pero estaba demasiado alto.



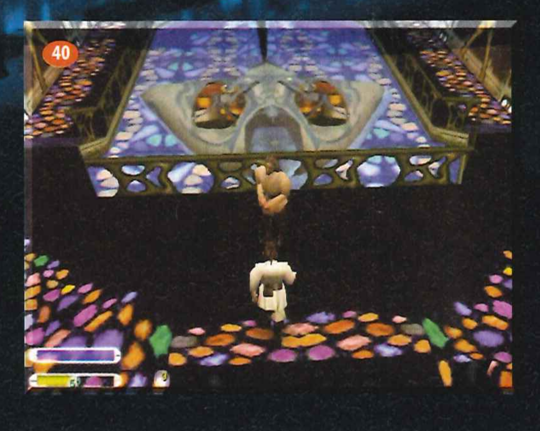

El caballero Jedi empujó una plataforma que había allí, hasta la columna del pulsador (38). Desde ella, pudo acceder al botón, que liberó un panel de la columna contraria, dejando al descubierto el pulsador P6. Kenobi repitió la operación con el resto de las cuatro columnas, hasta que el cristal del suelo desapareció. Como esperaba, la baldosa verde abría la puerta con el símbolo rojo.

## LA FUGA

"Jar Jar Binks debe estar aquí dentro", pensó el padawan. Se equivocó. El túnel de la puerta roja llevaba hasta un balcón en cuyo foso le esperaba un nuevo pulsador P9. "Paciencia", reflexionó Obi-Wan. "En lo que llevas de día la has perdido al menos tres veces, y eso no es bueno para un Jedi".
Saltó a la base de la burbuja y empujó la plataforma hasta el pulsador. Nada más activarlo, escaló hasta la cima de la columna y, desde allí, escapó por la puerta que había en la cornisa cercana. Debía realizar todos estos movimientos con rapidez, pues la portilla sólo permanecía abierta durante unos segundos.
Lo siguiente que se encontró fueron dos salidas cerradas y un gungano que las custodiaba. Kenobi le pidió que le abriese el acceso hasta el ascensor. Sorprendentemente, sin necesidad de utilizar sus poderes Jedi, el guardián accedió. Así fue como pudo utilizar el pulsador P10 para arribar al nivel donde Jar Jar estaba prisionero.
El momento más delicado había llegado. ¿Cómo se las apañaría para liberar al gungano y escapar de allí?
Decidió ir paso a paso. Lo primero que hizo fue atontar a un par de guardias y alcanzar una nueva bifurcación. Tomó el pasaje de la izquierda, esquivó a algunos gunganos más, y así llegó hasta la celda de Jar Jar Binks (39). Le contó a su amigo que el jefe Nass les entregaría un bongo –una especie de submarino–, pero necesitaban un guía que los condujese por el núcleo del planeta hasta llegar a Theed.
"Misa no quiere morir aquis", sentenció Jar Jar Binks.
Aprovechando un momento de despiste, salió huyendo de la celda, con Obi-Wan Kenobi pisándole los talones, al tiempo que rememoraba la peligrosa persecución en los pantanos.




"¡Espérame!", gritó el Jedi. Jar Jar ya escalaba la rampa y se sumergía en el pasaje central.
Las bolas gunganas surgieron de todas las direcciones mientras los guardias intentaban detener a los fugitivos. Por suerte, la Fuerza evitaba que quedase paralizado, pero sufría un descenso en su energía que podría acabar con su vida si recibía el impacto de varias bolas.
Esquivándolas como pudo, siguió al gungano, que corría todo recto en las bifurcaciones, hasta que arribaron al pulsador P11.




El ascensor les llevó hasta Qui-Gon. Un submarino con aspecto de calamar flotaba en el embarcadero (40).
"¡Vámonos!", ordenó el maestro Jedi. Las aspas del bolgo comenzaban a agitar la espuma. Jar Jar Binks dudó unos instantes, pero recordó lo que el Jefe Nass tenía pensado hacerle por haber roto la orden de destierro, y entró. La nave abandonó Otoh Gunga, mientras Kenobi se despedía de aquella ciudad mágica con una mirada de melancolía (41).
El paseo por el núcleo del planeta fue una pesadilla. Varios peces abisales de tamaño descomunal intentaron zamparse al bongo (42) (43). Su forma orgánica era de una belleza inigualable, pero para los ojos semiciegos de los monstruos de las profundidades era, simplemente, un calamar. Por suerte, como dijo Qui-Gon, "siempre hay un pez más grande". Mientras se devoraban unos a otros, los tres compañeros de viaje atravesaron el planeta, rumbo a la capital Theed. Ojalá no fuese demasiado tarde.














## NIVEL 4 LOS JARDINES DE THEED

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

**El centro político y cultural del bello planeta Naboo es su capital, Theed. Sus moradores hacen de cualquier construcción cotidiana una obra de arte. Los jardines que rodean el palacio de la Reina son, quizás, el mejor ejemplo.**
**Este vergel se aprovecha de los canales y pequeñas cataratas que rodean la ciudad para salpicar los prados y laberintos de flores con fastuosas piscinas donde moran exóticos peces, aunque, todo hay que decirlo, algunos de ellos son capaces de devorar a un hombre en menos de diez segundos.**
**Por desgracia, los jardines también pueden convertirse en una trampa mortal cuando un ejército de androides recorre su césped y un tanque de batalla se asienta en cada esquina, tal como Obi-Wan tendrá la posibilidad de comprobar.**

La delegación diplomática arribó, por fin, a Theed. Varias horas después de lo previsto, montados en un bongo, y con un inesperado acompañante gungano. Por suerte, la capital de Naboo estaba recorrida por una maraña de canales que la convertían en una ciudad flotante. El submarino no tuvo dificultades para fondear en las mismas puertas del Palacio de Theed.
Lo que se preveía una inmediata reunión con la Reina, se convirtió en un contratiempo para Obi-Wan. Las fuerzas de la Federación Comercial ya habían tomado el palacio. Los tanques de batalla y los escuadrones de androides patrullaban las calles adyacentes y los melancólicos jardines exteriores, mientras los STAP se encargaban de aniquilar toda resistencia.

PERSONAJE PRINCIPAL:
**Obi-Wan Kenobi**

OBJETIVOS:
**Por culpa de un AAT que ha destruido el puente de acceso al palacio de la Reina, Obi-Wan se ve obligado a buscar un camino alternativo a través de los jardines de Theed. Debe aprovecharse de la presencia de las Fuerzas de Seguridad de Naboo, que le ayudarán a combatir a los invasores.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Los encuentros con los tanques AAT suelen ser mortales. Casi siempre existen caminos alternativos que los eluden, excepto el tanque del final de nivel que custodia las puertas del Palacio de Theed.**

OBJETOS:
**5 paquetes de salud.**
**7 paquetes de salud pequeños.**
**2 pistolas láser de repetición.**
**4 lanzamisiles de protones.**
**1 detonador termal.**

Qui-Gon y Jar Jar Binks atravesaron el puente sobre una enorme catarata que llevaba a las puertas de palacio. Obi-Wan no tuvo tanta suerte: un tanque AAT lo destruyó segundos antes de que pudiese cruzarlo. Ahora tendría que dar un enorme rodeo a través de los jardines para reunirse con sus compañeros.
Consternado, se asomó por el precipicio donde partía el puente derruido. Tendría que remontar la corriente para llegar al jardín. Podía descender por la columna central que aún se mantenía en pie y saltar de bloque en bloque hasta unas escaleras que se perdían hacia la derecha pero, confiado en la fuerza de sus brazos, se lanzó directamente al agua, y nadó corriente arriba hasta las mencionadas escaleras. (44)

44

Desde el descansillo se divisaba una enorme piscina salpicada de terrazas, mientras en el agua chapoteaban alegremente varios peces carnívoros.
El Jedi se lanzó a la corriente, lo más a la derecha que pudo, para no ser arrastrado por la cascada, y nadó hasta una


45

de las terrazas. (45) Desde allí podía divisarse, en uno de los muros de la piscina, tres pequeñas cataratas. Nadó hacia allí, esquivando los peces, y pronto divisó otra escalera, que llevaba hasta unos bloques situados justo encima de los tres pequeñas saltos de agua (46). Los dejó atrás


46

con tres ágiles saltos y llegó hasta un callejón sin salida. Al otro lado del canal, un interruptor P1 extendía el puente que le permitiría continuar.
"Vamos a ver como estoy de puntería", pensó Obi-Wan. Acostumbrado al manejo de su espada láser, los entrenamientos con armas en la Academia Jedi estaban muy lejanos.
Extrajo la pistola láser de su chaqueta y apuntó al interruptor. La ráfaga de luz acertó de lleno en el mecanismo, extendiendo un puente corredizo frente a él. Al otro lado, patrullaban algunos androides de batalla, pero la pistola ya había desaparecido de sus manos y el sable láser cortaba el aire y el metal como si fuese mantequilla.
Tras subir unas escaleras, se topó de golpe con un campo de energía que impedía cruzar otro puente. (47)
Las trampas de la Federación eran cada vez más sofisticadas, pero inútiles: sólo tuvo que disparar al interruptor P2 para desactivarla.
Obi-Wan se desvió de su camino apenas un par de metros,




para recoger un paquete de salud pequeño al otro lado del puente, y continuó subiendo y bajando escaleras hasta que el sonido de disparos y explosiones le alertó de que allí cerca estaba pasando algo gordo.

En efecto, unos metros más adelante, varios soldados de las Fuerzas de Seguridad de Naboo intentaban impedir que los androides abandonasen los jardines, y capturasen el resto de la ciudad.

La irrupción del Jedi en el combate terminó por desnivelar la balanza a su favor. Uno de los soldados se adentró en una estancia contigua. Kenobi mantuvo una conversación con él (48). Las Fuerzas de Seguridad eran un cuerpo de




honor entrenado para proteger a la Reina pero, al ser Naboo un mundo pacífico, disponía de pocos efectivos.

"Temo que la Reina ya no esté viva", dijo el hombre. "Han cortado las comunicaciones, y para llegar al palacio el único camino atraviesa el jardín. Sería un suicidio adentrarse en ese nido de androides".

Pero Kenobi no escuchaba. Recogió la pistola láser de repetición que le entregó el hombre, y salió corriendo hacia la explanada cercana. Su espada dejaba tras de sí un rastro azulado de chispas. Los soldados se miraron unos a otros. "Está loco", sugirió el más veterano a sus compañeros. "¿Acaso no lo están todos los Jedis?", aseveró otro.




Ninguno estaba dispuesto a seguirle. Una vez más, debería apañárselas solo.

## LA TRAMPA DEL JARDÍN

El patio principal era una enorme plaza cuadrada formada por cuatro pequeños laberintos situados en las esquinas de un cuadrado imaginario (49). Los muros de estos laberintos estaban adornados por flores, por lo que era fácil distinguirlos. Cada uno de ellos disponía de una entrada y una salida.

En el centro y en noroeste de la plaza había dos enormes vehículos MTT que bloqueaban los caminos principales. Esto obligaba a Obi-Wan a recorrer los cuatro laberintos para cruzar el jardín. Igualmente, en la zona este de la plaza patrullaba un tanque de batalla, con el que tendría tener mucho cuidado. Ni siquiera un Jedi podría resistir más de diez segundos frente a los cañones triples del AAT.

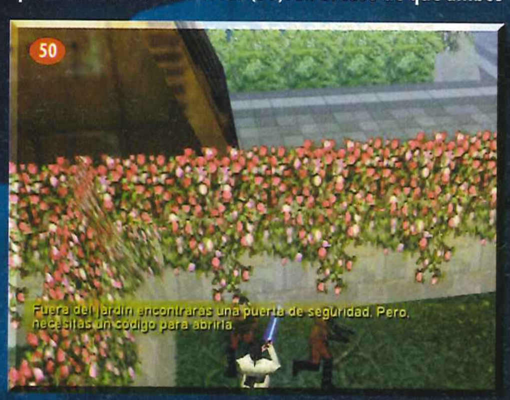
Kenobi cerró momentáneamente los ojos. Buscó la comunión con la Fuerza y, de un salto, se abalanzó hacia el parque.

Numeró mentalmente los cuatro laberintos de arriba abajo y de izquierda a derecha. El que tenía enfrente de él era el número cuatro. Por tanto, la entrada al jardín se encontraba en la esquina inferior derecha de la plaza.

Nada más entrar en el claro, torció a la izquierda y casi se chocó de frente con un batallón de androides que custodiaban el vehículo MTT situado en el centro del jardín. Los inutilizó con una bola de energía, y se introdujo en el laberinto cuatro. Mientras progresaba, intentaba acabar con todos los androides que se cruzaban en su camino pues, aunque muchos huían cuando eran heridos, retornaban al poco tiempo y atacaban traicioneramente por la espalda.

Justo en la entrada, un paquete de salud le devolvió la vitalidad. Cada laberinto sólo disponía de un camino, por lo que era imposible perderse. Lo atravesó por completo y apareció en la calle principal. Frente a él, ligeramente a la izquierda, se hallaba la entrada al laberinto 2. En el interior, dos soldados de la Fuerza de Seguridad de Naboo se defendían valientemente de un grupo de droides. Obi-Wan atacó de frente con su sable láser, y al instante los robots se convirtieron en un amasijo de cables, tornillos y chips abrasados.

Si uno de los soldados estaba aún con vida, Kenobi podía obtener de él la clave J-154 y una pistola de repetición que le facilitarían las cosas (50). En el caso de que ambos




hubiesen fallecido, tendría que encontrar una salida alternativa del jardín.

En uno u otro caso, el padawan salió del laberinto 2. Justo enfrente, una pequeña valla cerraba un coqueto jardín patrullado por dos androides. Kenobi saltó el obstáculo, acabó con los enemigos y recuperó un poco de energía con un paquete de salud pequeño.

***• SECRETO:** En la pared del pequeño jardín hay tres bloques cuadrados. El Jedi puede tirar del que está en el centro para obtener un lanzamisiles de protones.* (51)




Ahora llevaba el momento más difícil de todos: superar el tanque de batalla para llegar hasta el laberinto 1. Puesto que este vehículo gira muy lentamente, la mejor táctica era situarse de frente y correr, describiendo un círculo, hasta el camino elegido. Gracias a su excelente forma física, Obi-Wan pudo esquivar los disparos sin dificultad. Entró en el laberinto 1, recogió un paquete de salud pequeño, y escapó por la única salida.

A su derecha, varias cajas amontonadas cerraban otra de las calzadas. Su instinto Jedi le decía que estaban repletas de droidekas, así que siguió recto y entró en el laberinto 3. Nada más atravesarlo, encontró otro paquete de salud pequeño frente a una barricada. Ya había pasado lo peor; ahora sólo tendría que encontrar la puerta de salida del jardín, para acercarse al palacio de la Reina.

La carretera estaba repleta de androides. Los derrotó con su espada de luz, pues los rebotes de las ráfagas enemigas le ayudaban a acabar rápidamente con los enemigos que le rodeaban.

Así llegó al otro lado de las cajas, donde se hizo con otro paquete de salud pequeño (52). También había otro den-



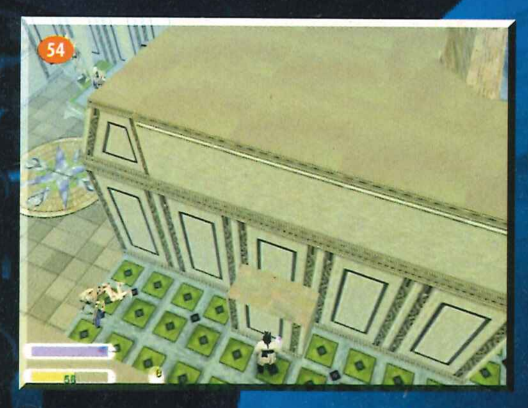

tro de un mirador circular cercano . Hacia el norte, un soldado de Naboo intentaba, inútilmente, abrir la puerta de salida. (53)

Si Kenobi disponía de la clave, bastaba con decírsela al soldado para escapar del jardín. Si el soldado del laberinto 2 había muerto antes de comunicársela, el soldado de la salida le mostraría otra forma de escapar de allí.

En ese caso, el Jedi sólo tuvo que seguir al guardia hasta el interior de un edificio, donde un repentino ataque androide terminó con la vida del pobre hombre. Kenobi accedió a un pasillo de baldosas verdes, en cuyo extremo surgía una sala con un enorme pulsador P3.




**• SECRETO:** ***Antes de abandonar el suelo de baldosas verdes, en la pared derecha, se puede extraer un bloque que guarda un paquete de salud.*** **(54)**



El Jedi inutilizó a los pocos robots que quedaban con una bola gungana, y apretó el botón. La puerta que abría conducía al exterior del jardín. Mientras corría por la calle principal, hacia el palacio, prometió dar las gracias a Jar Jar Binks por aquellas valiosas bolas de energía que le habían salvado el pellejo.

## UN INVITADO INDESEADO

Tan sólo un grupo de edificios y un par de estanques lo separaban del palacio. En un pequeño callejón situado a la izquierda, un caza andante mantenía prisioneros a dos soldados de Naboo (55). Kenobi se acercó a ayudarlos,



pero el caza activó un mecanismo de autodestrucción que acabo con la vida de los soldados. A cambio del mal trago, pudo hacerse con un paquete de salud. La calle principal desembocaba en una pequeña charca con un pez carnívoro, y unas escaleras ascendentes a su izquierda.

**• SECRETO:** ***Antes de llegar a la charca, en el muro derecho, hay un pequeño saliente. Obi-Wan puede realidad dos dobles saltos para acceder al tejado sembrado de matorrales, donde se encuentra un lanzamisiles de protones.*** **(56)**



El Jedi subió las escaleras y encontró un pulsador P4 en una pared cercana (57). Abría un dique que llenaba el



estanque debajo de la plataforma donde se encontraba. De esta manera, pudo lanzarse al agua para cruzar la piscina y ascender por varias escaleras, hasta otro pulsador P5. En esta ocasión, se produjo el efecto contrario: el mecanismo vació todo el agua del anterior estanque, dejando al descubierto otro botón P6 en el fondo del mismo. Obi-Wan lo activó y pudo observar como un puente extensible surgía en la pasarela superior, ofreciendo el acceso a un bloque situado en medio de una enorme piscina interior. En realidad, se trataba de la misma masa de agua que había visto en la entrada de los jardines, pero ahora se encontraba al otro lado, camino del palacio.

**• SECRETO:** ***Antes de tomar la pasarela recién activada, Obi-Wan puede seguir de frente hasta un patio interior con dos balcones donde existe un pulsador P7. Éste abre una puerta en un balcón superior. Si arrastra el banco de piedra cercano debajo del mismo, además de recoger un lanzamisiles, puede subir al piso superior, donde hay un paquete de salud pequeño y otro lanzamisiles. Desde la cuerda que cuelga, puede deslizarse al otro balcón para añadir a su inventario un detonador termal.***

Kenobi cruzó la pasarela hasta la plataforma del estanque. Como ya le había ocurrido otra vez, en la otra orilla se encontraba el interruptor P8 que extendía un nuevo puente. Lo activó con un arma de fuego y continuó por las escaleras hasta que localizó una mina situada en la calzada. De nuevo, tuvo que utilizar un arma de fuego para destruirla. El pasaje terminaba en las mismas puertas del palacio. Lamentablemente, un tanque de batalla custodiaba el lugar, y las puertas estaban cerradas. (58)



Había llegado el momento de confiar su destino a sus habilidades Jedi.

Los portones del palacio se abrían con dos interruptores situados en los edificios contiguos, en el piso más alto. Obi-Wan saltó a la columna derecha de las puertas y, desde allí, disparó con su pistola láser al interruptor P9. También saltó a una ventana baja del edificio para recoger un paquete de salud. (59). Estas acciones debían realizarse



con gran rapidez, pues el tanque podría destruir la columna y hacer más difícil la activación de la palanca. Igualmente, también podía encontrar otro paquete de salud en un pequeño callejón, justo al lado de la puerta izquierda.

Repitió la operación desde la columna de ese lado, activando con un certero disparo el interruptor P10. Un chirrido metálico le alertó de que los portones habían cedido. Mientras los láseres del AAT rugían a su alrededor, se escabulló por la entrada y al fin pudo reunirse con Qui-Gon Jinn. La Reina esperaba una inmediata evacuación. El planeta Naboo había caído.



## NIVEL 5 ESCAPADA DE THEED

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

La Reina Amidala debe escapar de Naboo para presentarse ante el Senado Galáctico en Coruscant y pedir que la Federación de Comercio detenga la invasión.
La nave real, pese a carecer de armas, es muy rápida y dispone de potentes escudos que pueden evitar el bloqueo. Sin embargo, el hangar se encuentra al otro lado de la ciudad. El camino es largo y peligroso.




Tras una ardiente discusión con la Reina, que se negaba a abandonar a su pueblo, Qui-Gon Jinn y los miembros del Consejo de Naboo consiguieron convencerla para que se presentara en el Senado Galáctico, en el planeta-capital Coruscant, y obligase a los miembros a votar una resolución en contra de las tácticas piratas de la Federación de Comercio. Era la única forma de salvar a Naboo; las Fuerzas de Seguridad nunca podrían reconquistarlo.
La solución adoptada, en cualquier caso, no era fácil: sólo la nave real era lo suficiente rápida y estaba bien protegida para romper el bloqueo de naves de la Federación, pero el hangar se encontraba a varios kilómetros del Palacio, y el ejército de androides ya había tomado la ciudad.
Para terminar de estropear las cosas, un tanque de batalla estuvo a punto de acabar con la vida de todos los protagonistas. La reina y Kenobi quedaron aislados del resto, al otro lado de un muro derruido. Ahora tendrían que alcanzar el hangar por su cuenta. La misión más importante en la vida del todavía padawan Obi-Wan Kenobi, estaba a punto de comenzar.

PERSONAJE PRINCIPAL:
**Obi-Wan Kenobi**

PERSONAJE A PROTEGER:
**La Reina Amidala**

OBJETIVOS:
**Llegar al hangar sin que Amidala sufra ningún daño.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Para que Naboo no caiga en manos de la Federación, la reina debe permanecer con vida. Obi-Wan tiene que adelantarse en momentos clave y despejar el camino, así como regresar frecuentemente al lugar donde espera la Reina, para comprobar que no sufre ningún ataque.**
**Los enemigos más peligrosos son los cañones de tiro. Siempre existe una ruta alternativa que permite evitarlos o atacarlos desde la espalda.**

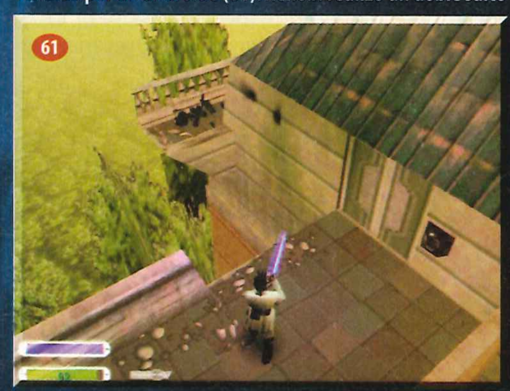
• OBJETOS:
**6 paquetes de salud.**
**3 paquetes de salud pequeños.**
**4 pistolas láser.**
**2 pistolas láser de repetición.**
**2 lanzamisiles de protones.**
**1 detonador termal.**
**1 droide buscador.**
**1 frasco de agua.**
**1 bobina de fusión de Naboo.**
**1 escudo de energía.**

### PASADIZOS SECRETOS

Además de abrir un camino entre el enjambre de androides que patrullaban las calles, el Jedi tenía otra importante misión: proteger la vida de la Reina. Siempre que se acercaba a ella, podía ordenarla que lo siguiese o que esperase. Obi-Wan decidió que avanzaría unos cuantos metros para despejar la zona de enemigos, y después volvería a por la Reina, ordenándola que le siguiese hasta otro nuevo lugar, donde repetiría la operación, hasta llegar al hangar. Si en las labores de exploración perdía mucho tiempo, siempre era recomendable volver de vez en cuando al lugar donde se encontraba la Reina, para comprobar que no estaba siendo atacada. Su fino oído también era un buen aliado: si escuchaba gritos o disparos lejanos, entonces es que la Reina estaba siendo atacada.
Igualmente, en determinados momentos, Amidala salía corriendo hacia lugares clave. Kenobi debía seguirla y protegerla al mismo tiempo.
Con la táctica decidida, el Jedi sufrió el primer susto: sin mediar palabra, la Reina salió huyendo de los androides y desapareció por un corredor. Obi-Wan la siguió a la carrera, eliminando a varios androides que se cruzaban en su camino. Amidala se detuvo frente a una estatua: allí detrás, había un camino secreto. El Jedi apartó la piedra (60)




y ambos pasaron a al otro lado, hacia unas escaleras ascendentes.
El pasaje terminaba en un habitáculo cuya puerta estaba cerrada. A su izquierda, una cornisa paralela estaba defendida por un androide (61). Kenobi realizó un doble salto




para alcanzarla, y así divisó una ventana abierta en el lateral del edificio. Antes de entrar, se dejo caer al balcón del piso interior para recuperar un lanzamisiles de protones. Entró en la casa; un pulsador P1 abría la puerta. Ahora ya podía ir a buscar a la reina y traerla hasta el edificio. A salvo en el interior, Amidala le dijo que se llevase todo lo que pudiese: una pistola láser y un paquete de salud pequeño.
En la salida opuesta, bajando las escaleras, se encontraron con la primera bifurcación. La calle de la izquierda llevaba hasta un balcón donde un androide guardaba una pistola de repetición. En la casa de al lado, un niño también custodiaba un paquete de salud (62). Mientras




exploraba esta zona, no se olvidó de echar un vistazo a la Reina, pues los androides patrullaban la avenida con frecuencia.

***• SECRETO:** Si, al hablar con el niño, Obi-Wan le dice que está salvo –tras eliminar a todos los robots de la calle– el niño sale corriendo en busca de su madre, en la casa al lado de donde espera Amidala. El Jedi sólo tiene que seguirle para obtener, como recompensa, otro paquete de salud, que puede reservar para futuros usos.*

### LA PUERTA DE LA CIUDAD

Una vez despejada la zona, los dos proscritos tomaron la bifurcación de la derecha. El largo corredor era la entrada a un patio con un gran arco donde se atrincheraba un tanque de batalla. A la derecha, el portón de salida permanecía cerrado. Sólo podía abrirse mediante un pulsador situado detrás del tanque, pero era imposible activarlo desde ese lado. El Jedi tendría que buscar un camino alternativo. La Reina se parapetó detrás de unas jardineras,










en el patio. "Espere aquí y corra cuando vea las puertas abiertas", le dijo Obi-Wan, antes de subir por las escaleras cercanas. Se aseguró de haber eliminado a todos los androides del patio, para que Amidala no sufriese ningún percance.

Al final de los escalones yacía un soldado de Naboo malherido (63). Pedía clamorosamente un poco de agua. El joven Kenobi dudó unos instantes. La Reina estaba en peligro, pero el hombre moriría si no lo atendía. Entonces recordó el Código Jedi, que trataba a todos los seres humanos por igual, y la vida de un soldado tenía el mismo valor que la de un rey. Decidió buscar agua.

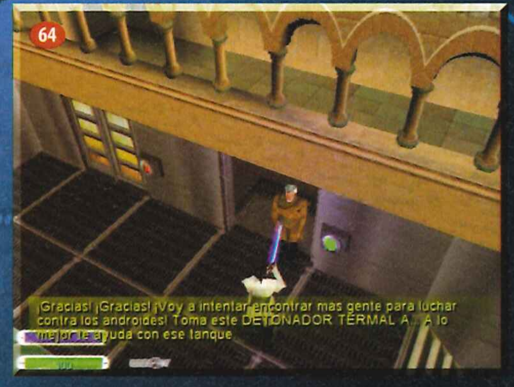



Frente al hombre, transcurría un puente cuya barandilla, al principio del mismo, estaba derruida. Desde esa posición saltó al pasaje de abajo y entró en un edificio. Localizó un frasco de agua, una bobina de fusión de Naboo y un escudo de energía. El pulsador P2 abría la puerta.

Mojó los labios del soldado moribundo, y éste le confesó que existía un pasaje cercano al tanque por el que se podía acceder al mecanismo de la puerta.

Obi-Wan recorrió el puente del soldado y comprobó como transcurría por encima del patio. Abajo, detrás de las jardineras, pudo ver como se acurrucaba la frágil reina, muerta de miedo. Decidió apretar el paso. Antes de doblar a la izquierda, encontró un paquete de salud pequeño en una casa. El puente atravesaba otro edificio, donde había una pistola láser, y discurría por encima del tanque. Terminaba en una escalera descendente, justo detrás del AAT. Antes de bajar las escaleras, se metió en otra vivienda por una ventana y encontró a un droide R2, un hombre muerto, una pistola de repetición, y un paquete de salud en un armario.

No era el momento de atacar al tanque; cruzó por detrás y subió unas escaleras en espiral hasta una prisión (64). Liberó a un cautivo y obtuvo como recompensa un detonador termal. Tuvo la tentación de utilizarlo con el AAT, pero fue prudente: debía aprovecharse de que no disponía de cañones traseros para destruir al androide que lo vigilaba y atacarlo con la pistola láser por la espalda. Dicho y hecho: el androide cayó, desarticulado, y el tanque comenzó a girar para hacer frente al ataque traicionero. Obi-Wan aprovechó la ocasión para presionar el pulsador P3 y correr hacia la puerta recién abierta. Tal como habían convenido, Amidala hizo lo mismo. Cruzaron los enormes portones; de momento, estaban a salvo.




La tranquilidad apenas duró unos segundos. Enseguida, tres androides atacaron de frente, y otros tantos desde unos balcones laterales. La situación era delicada: El Jedi protegió a la Reina con su espada de luz frente a los robots de la calle, y atacó a los que estaban situados en las ventanas superiores con un lanzamisiles. El impacto hizo que se cerraran y terminase el acoso.

## ¡DROIDEKAS!

El camino hacia el hangar estaba cortado por un cañón de tiro continuo y un batallón de robots. El padawan decidió no atacarlos, pues llamaban a varios androides de destrucción que podrían ponerlo en apuros. Al contrario, siguió a Amidala hasta una escalera lateral y la ordenó que esperase allí (65). La escalinata subía hasta un puente por encima del cañón, hacia un habitáculo con un lanzamisiles de protones y un paquete de salud. Al otro lado de la puerta de salida, varios droidekas patrullaban el patio detrás del cañón.




No quedaba otro remedio que destruirlos. Obi-Wan miró con cariño su espada de luz, mientras la apagaba y se la colgaba al cinturón. Su fiel arma no podía hacer nada contra los temibles androides de destrucción. "Ha llegado tu momento, amigo", sonrió mientras se apoyaba en el hombro el enorme lanzamisiles de protones.

Bajó las primeras escaleras y pronto rodó hasta el lugar el primer droideka. Fueron suficientes dos o tres misiles para destruirlo (66). Volvió a bajar nuevos escalones hasta el centro del patio, y apareció otro de esos asesinos rodantes. Tres ráfagas de humo provenientes del arma del Jedi terminaron con él. En condiciones normales, el área debería quedar despejada; pero, si aparecía algún androide de destrucción más, sólo tenía que repetir la operación.




Algo más aliviado, Kenobi corrió a buscar a la Reina. La condujo hasta el patio donde había eliminado a los droidekas, y Amidala lo guió hasta las puertas que daban acceso a otro barrio. Estaban cerradas. Una vez más, tendría que encontrar la forma de abrirlas.

Antes de dejar a Amidala sola por unos minutos, el Jedi bajó las escaleras cercanas y arremetió contra los androides de batalla que allí había. Con la zona asegurada, regresó a la plaza donde había eliminado a los droidekas. Antes de llegar, a la izquierda, al lado de un bello símbolo en el suelo, unos escalones subían en espiral hacia una vivienda. Puesto que era la única zona que quedaba por rastrear, Kenobi se introdujo en el interior. La dueña se llevó un buen susto, pero enseguida se tranquilizó al descubrir que no era un droide de la Federación. "Los controles de las puertas de salida están en el edificio de enfrente", le dijo, mientras Obi-Wan curaba sus heridas con un paquete de salud. Desde la ventana se podía acceder a una cuerda

que cruzaba al otro lado. En el inmueble del final, se hallaba el pulsador P4 que abría los portones. El padawan y la Reina los cruzaron mientras unos chasquidos lejanos les anunciaron la presencia de más androides. El hangar estaba cerca, pero no podrían alcanzarlo sin luchar.
"Espere aquí mientras limpio el perímetro", le dijo el joven Jedi a Amidala. Ella confiaba ciegamente en él, así que no puso ninguna objeción. Kenobi avanzó por el corredor donde se encontró con varias minas que no dudó en explosionar con un arma de fuego. Cerca había un puente elevado donde estaba fondeado un barco nubiano. El Jedi podía sortearlo fácilmente con un doble salto, pero la Reina no podría pasar; tendría que desactivarlo.
A través del lateral de la embarcación accedió a una casa donde había una pistola láser. Desde el balcón podía disparar al interruptor P5 para bajar el puente. (67)




Fue a buscar a su protegida y juntos llegaron hasta una plaza decorada con una hermosa fuente. La Reina se estremeció al recordar a los niños que jugaban alegremente en los días de paz. Ahora todo estaba destruido.
La avenida parecía cortada por un cañón de tiro continuo y varios androides. Por si fuera poco, un batallón de robots apareció desde el río y atacaron a la Reina por la espalda. Por suerte, pudo recuperar un poco de sus fuerzas con un paquete de salud pequeño escondido en un edificio de la plaza.
Cuando Obi-Wan se deshizo de los droides, subió a la cornisa situada encima de donde se parapetaba Amidala, y así pudo deslizarse por el lateral del cañón sin ser descubierto. De un brinco se plantó en la retaguardia de la artillería, y así pudo destruir al droide que lo manejaba sin ningún peligro. Un segundo después, un androide de destrucción rodó hasta la avenida principal, pero el Jedi no tuvo ningún problema para convertirlo en un amasijo de hierros con ayuda del cuádruple disparo del cañón. (68)




Al ver el camino despejado, la Reina cruzó la calle y se escondió en una esquina cercana. El Hangar Real se divisaba a lo lejos pero, unos metros por delante, una docena de puntos negros y dorados que correteaban por los alrededores no presagiaban nada bueno.
"Ahora no es el momento de desfallecer", se animó Obi-Wan. El semblante valiente y decidido de la joven monarca le ayudó a templar los músculos y concentrarse para el asalto final.

## LA NAVE REAL

En la residencia contigua al escondite de Amidala, un leal súbdito les ofreció su ayuda. Abrió una estancia cercana que contenía un paquete de salud y un droide buscador. Este robot esférico volaba por encima de la cabeza del Jedi y aniquilaba a los enemigos cercanos con un potente láser.
Fue en esos instantes cumbres, donde la vida de un planeta entero dependía de él, cuando el padawan se convirtió en caballero Jedi. Así lo corroboraría su maestro, Qui-Gon, ante el Consejo Jedi de Coruscant, días después.
En el límite de su potencial Jedi, Obi-Wan Kenobi se abalanzó hacia el hangar, con el pequeño droide volador brincando en el aire a su alrededor. Fue recibido por un batallón de androides de batalla, pero la espada de luz ya zumbaba a su alrededor y ningún hombre o máquina podía detenerla. A la derecha del hangar, una plaza con dos droidekas guardaba una pistola láser. El premio por enfrentrarse a los dos asesinos de metal era demasiado bajo; el Jedi se introdujo en el inmenso edificio hasta las puertas de acceso a la pista de aterrizaje. Sin perder ni un segundo, guió a la reina hasta allí, y la pidió que esperase. Entró en el hangar y terminó con la última resistencia. (69)



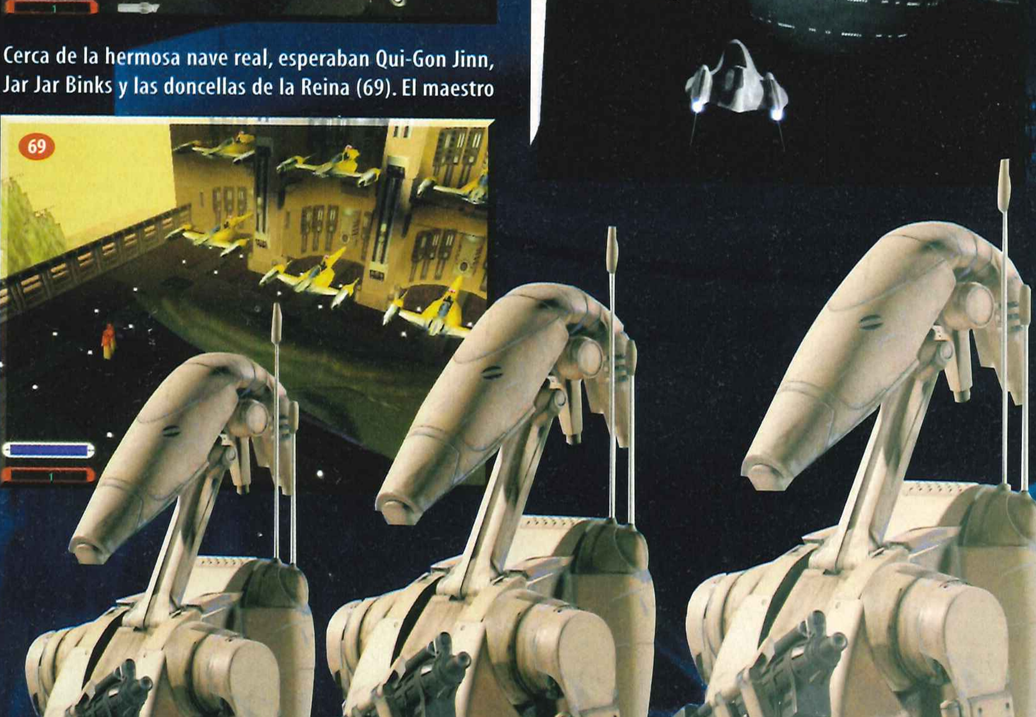

Cerca de la hermosa nave real, esperaban Qui-Gon Jinn, Jar Jar Binks y las doncellas de la Reina (69). El maestro Jedi le felicitó por la magnífica escolta, y todos juntos despegaron del hangar, abandonando Naboo a su suerte. (70), (71).





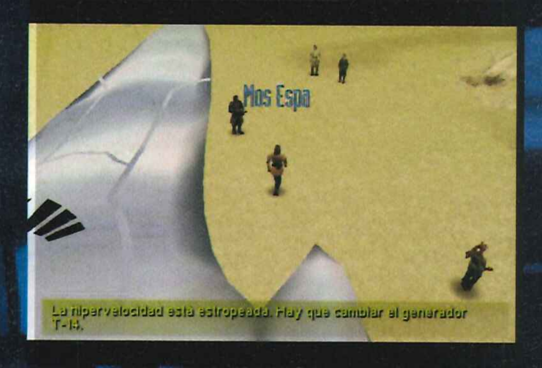


El bloqueo del planeta era muy fuerte, pues las inmensas naves de transporte de la Federación cubrían todas las salidas, pero la rapidez y resistencia de la nave real fueron suficientes para romper el bloqueo. La escapada había concluido con éxito. (72)








## NIVEL 6 MOS ESPA

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

Mos Espa es un bullicioso puerto espacial situado en el planeta desértico Tatooine, morada de los jawas, hutts, y demás mafiosos de la Galaxia. El largo pero cada vez más debilitado brazo de la República Galáctica no alcanza a los planetas del Borde Exterior, y algunas prácticas prohibidas en los mundos civilizados, como la esclavitud, el contrabando o las carreras del "pods", son comunes en Mos Espa.
Este desolador panorama es el que espera a Qui-Gon Jinn. La nave real se ha estropeado y debe comprar un generador de hipervelocidad. Quiere arreglar el asunto en un par de horas, pero no sabe que los créditos republicanos no tienen validez en una ciudad donde la inestabilidad sólo acepta el intercambio como moneda.
El encuentro casual con un joven esclavo, Anakin Skywalker, terminará de complicar las cosas.

Los ocho motores subluz radiales y el sistema de hiperpropulsión nubiano 327 de clase 1.8, junto con una ayudita de R2-D2, fueron suficientes para que la nave real rompiese el bloqueo de la Federación y emprendiese rumbo al planeta Coruscan.
Ric Olié, el piloto, intentó, por dos veces, poner en marcha el sistema de hipervelocidad, pero el mecanismo no respondió. Los disparos de las naves de control habían sido más certeros de lo que se había constatado en un primer momento.
Sin hipermotor, era imposible abandonar el sistema estelar. La única solución consistía en aterrizar en un planeta cercano para comprar un generador T-14.
Los Jedis y el capitán Panaka sopesaron todas las posibilidades. En contra de la máxima autoridad militar de Naboo, decidieron probar suerte en el inhóspito planeta Tatooine. Se trataba de un mundo desértico dominado por malhechores, comerciantes de contrabando y mafias de distintas razas, especialmente los hutts. Era un lugar peligroso, pero no estaba controlado por la Federación Comercial.
La nave nubiana aterrizó en las afueras de uno de los pocos puertos espaciales del planeta: Mos Espa. Qui-Gon Jinn obligó a Jar Jar Binks a acompañarle, y al poco se les unió Padmé, la sirvienta de la Reina, que quería aprender las costumbres locales.
El camino hacia Mos Espa estaba salpicado de abruptos desfiladeros donde los moradores de las arenas solían tender emboscadas a los viajantes solitarios. En esta ocasión, no fue una excepción. Qui-Gon Jinn tuvo que hacer uso de su espada para proteger a Padmé y Jar Jar (73). Los guerreros Tusken eran duros de pelar, pues realizaban grandes saltos que esquivaban con habilidad los mandobles del Jedi. Además, dos de ellos disparaban desde lejos con sus rifles, cuyas diminutas balas eran imposibles de detener con el sable láser. Qui-Gon eliminó primero a los Tusken armados, y después acabó con el resto, teniendo cuidado de que sus amigos no sufrieran ningún daño.
Sin más contratiempos, se adentraron en las polvorientas y atiborradas calles de Mos Espa.

PERSONAJE PRINCIPAL:
**Qui-Gon Jinn.**

PERSONAJES SECUNDARIOS:
**Padmé, Jar Jar Binks, Shmi, Anakin Skywalker, Watto.**

OBJETIVOS:
**Comprar un generador T-14. Encontrar a Jar Jar Binks. Conseguir las piezas del "pod" de Anakin Skywalker.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Los matones, ladrones y estafadores de todas las razas pueblan las calles de Mos Espa. Qui-Gon Jinn debe sortearlos, sin meterse en problemas, para no revelar su identidad.**

OBJETOS:
**2 paquetes de salud.**
**5 paquetes de salud pequeños.**
**3 pistolas láser.**
**1 granada cegadora.**
**5 convertidores de combustible.**
**1 hidrollave.**
**1 freno de motor.**
**1 aumentador de repulsión.**
**1 sistema de servocontrol.**
**1 acumulador de masa.**




### EL PUERTO ESPACIAL

Jar Jar y Padmé se fueron a buscar provisiones, mientras Qui-Gon se encargaba de buscar la pieza de la nave.
Mos Espa era una ciudad pequeña, salpicada de callejuelas, casas y comercios de todo tipo. Si no quería perderse, el maestro Jedi debía encontrar una forma de orientarse. Lo primero que advirtió fue que en todas las bocacalles y bifurcaciones existían unas señales con sus nombres. No entendía lo que ponía pero, por suerte, los carteles de cada calle eran de un color (74). Así, la calle principal, por la que habían entrado a Mos Espa, era la roja, y atravesaba el centro del puerto. Desde la entrada de la ciudad, la primera calle a la derecha era la calle negra, y la segunda a la derecha, la calle azul. Finalmente, la única calle que torcía a la izquierda era la naranja.




Algo más confiado, Qui-Gon encaminó sus primeros pasos en Mos Espa hacia un puesto de verduras hidropónicas situado al principio del puerto espacial. Allí descubrió que el único lugar donde podría encontrar la pieza era en la chatarrería de Watto.
Tomó la calle negra y entró en una oscura cantina donde se reunía las escoria de la Galaxia. Teemto, uno de los corredores de "pods", se relajaba tomando un par de bebidas antes del gran día. Se trataba de un buen tipo, y le contó a Qui-Gon que Anakin Skywalker, un niño, le podría llevar hasta la chatarrería de Watto.

**• SECRETO:** *Por la calle negra deambula un tipo con un traje azul. Si Qui-Gon es amable con él y le hace la pelota, le regalará un diente de dragón krayt. Este diente puede cambiarse por una pistola láser en el puesto de verduras hidropónicas. El hombre solo accede a hablar con Qui-Gon en determinadas ocasiones, por lo que conviene insistir en distintos momentos.*

**• SECRETO:** *La calle negra tuerce a la derecha y se adentra en el desierto por las murallas exteriores de la ciudad. Justo al abandonar Mos Espa, a la derecha, hay un Jawa y ronto parados en una esquina. Al final del camino donde se encuentran, en un recodo de tierra marrón, hay un paquete de salud pequeño.*

Con la información requerida, el maestro Jedi decidió recorrer la calle azul. A lo largo de todo Mos Espa se iba encontrando con ladrones y camorristas que se metían con él, pero Qui-Gon prefería apartarse y evitar las peleas, pues no deseaba revelar su identidad.
En la calle azul se amontonaban varios puestos de venta. En mitad de la avenida, a la izquierda, un pequeño callejón llevaba hasta un paquete de salud pequeño, aunque era frecuentado por ladrones. Al final de la calle, antes de torcer a la izquierda, un vendedor entusiasmado estaba dispuesto a romper los precios. Qui-Gon le preguntó por sus negocios, y el amable comerciante le puso al corriente sobre las carreras de pods, e incluso le enseñó su propia vehículo de competición, también llamado vaina, en un patio trasero. Allí encontró un paquete de salud. (75)



Sin embargo, la amistad para un comerciante siempre tiene un precio, y el hombre sólo se ofreció a decirle donde vivía Anakin a cambio de dinero. Por fortuna, el Jedi pudo utilizar sus poderes mentales –utilizando la frase morada del diálogo– para obtener la información gratis: el joven Skywalker vivía en el barrio de los esclavos.
Qui-Gon Jinn continuó su paseo por la calle azul, dejando atrás un pod verde en construcción, hasta que llegó a la guarida de un grupo de jawas. Allí cerca estaba Padmé. Había perdido de vista a Jar Jar Binks. La muchacha se ofreció a encontrarlo mientras Qui-Gon buscaba a Anakin. Frente a la sirvienta de la Reina, había un edificio con un ronto en la entrada. En el interior, una especie de elefante verdoso se tomaba un relajante baño de espuma. También había un paquete de salud pequeño. Desde la puerta trasera de este edificio podía acceder directamente a la calle roja. El Jedi, sin embargo, regresó donde estaba Padmé y siguió calle arriba hasta el barrio de los esclavos, donde varios grupos de niños correteaban alegremente.

## LA CHATARRERÍA DE WATTO

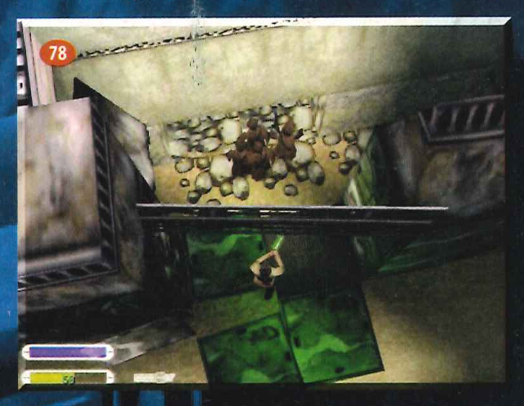
"¿Sabes donde vive un tal Anakin Skywalker, pequeño?", preguntó el Jedi. "En la casa al final del barrio, junto a su madre", respondió uno de los diablillos. Shmi Skywalker veía pasar a la gente en la entrada de su vivienda.
Prometió llevarle hasta su hijo si conseguía liberarlo de la esclavitud. Qui-Gon Jinn aceptó. Se preguntó a sí mismo si su padawan, Obi-Wan, también habría hecho lo mismo. Siguió a Shmi a un patio interior y pronto halló al niño, trabajando en su "pod".
Qui-Gon experimentó una sacudida en la fuerza. Aquel muchacho de apenas 9 años era especial. Para empezar, sólo un humano con reflejos Jedi podía pilotar una vaina a 950 kilómetros por hora en los laberínticos circuitos del desierto de Tatooine.
La primera conversación con el muchacho terminó por confirmar sus sospechas (76). El niño descubrió enseguida



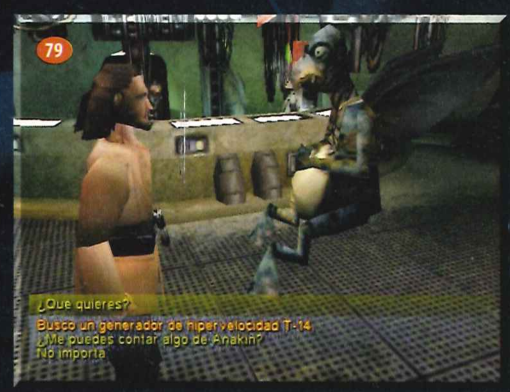
que Qui-Gon era un Jedi. Prometió llevarlo hasta la tienda de Watto. Antes de seguir al muchacho a través de un agujero en el muro que conectaba con la chatarrería, Qui-Gon recorrió la explanada donde se encontraba el "pod" y localizó, en una esquina, un grupo de jawas junto a una pistola láser. Seguro que le sería muy útil en futuros enfrentamientos.
Con este arma en su poder, entró en la chatarrería e intentó seguir a Anakin. El muchacho se escurría por cualquier hueco, pero el Jedi medía casi dos metros de altura; tendría que encontrar un camino alternativo.
Lo primero que hizo fue saltar a un bloque y localizar una enorme máquina trituradora en el extremo izquierdo del recinto (77). Era imposible continuar por allí, así que es-



caló el bloque cercano a la máquina y saltó a un pilar blanco. Desde allí arriba alcanzó la plataforma donde gritaba divertido Anakin. Cruzó una estrecha pasarela pero los paneles de metal se rompieron bajo su peso, aterrizando en un pasadizo inferior. Al sentir ruido, un grupo de jawas destrozaron una pared cercana y asomaron la cabeza, curiosos, para ver lo que estaba ocurriendo (78). El



maestro Jedi los siguió hasta un descampado en el que guardaban celosamente un paquete de salud pequeño y un convertidor de combustible. Puesto que eran demasiados para plantear batalla, recogió rápidamente los objetos y huyó hasta la pared derruida. Desde ahí partía un pequeño pasadizo que llevaba hasta un recinto, dentro de la chatarrería, en el que había una caja. Qui-Gon la arrastró hasta la pared y saltó al borde de la misma; al fondo pudo ver a Anakin, esperando paciente su llegada. La tienda de Watto era la estructura circular cercana, pero antes de entrar el Jedi mantuvo una conversación con un comerciante que descansaba tranquilamente cerca de la entrada de la tienda. Así descubrió que Watto era un apostante empedernido en las carreras de "pods", y que Sebulba, un despreciable dug, era el favorito.
NOTA: La aparición de este comerciante es aleatoria, y no tiene importancia para el desarrollo del juego.
Tras varias horas de deambular por la tórrida Mos Espa, Qui-Gon Jinn había cumplido su primer objetivo: encontrar la tienda de Watto.
El toydarian era una especie de babosa azulada que flotaba como un colibrí (79). También era un duro negocian-




te: no aceptaba créditos republicanos, y parecía inmune a los trucos mentales Jedi.
Qui-Gon intentó una jugarreta desesperada: cambiar la bobina de fusión de Naboo que Obi-Wan había encontrado en Theed por el generador T-14. Watto era un viejo zorro y sólo aceptó entregarle una hidrollave, un convertidor de fuel o dos convertidores de fuel.
NOTA: Dependiendo del objeto que Watto entregue a Qui-Gon, se deben realizar distintas acciones de intercambio de piezas. También es posible completar el nivel sin utilizar la bobina de Naboo. Unos párrafos más adelante se explican, paso a paso, todas las posibles variantes.

Qui-Gon no se despidió de Watto hasta que éste le mencionó algo sobre una apuesta en la carrera de "pods". El toydarian le pedía 50 peggats para apostar. Recogió los objetos intercambiados y abandonó el lugar.
La puerta trasera de la tienda desembocaba en la calle naranja. Allí le esperaban Anakin y Padmé. El muchacho le contó que podía ganar el dinero suficiente para comprar el generador T-14 si participaba en la carrera de "pods". Pero antes, necesitaba arreglar su vaina. Aún le faltaban dos piezas: un sistema de servocontrol y un acoplador de masa.
Padmé estaba apesadumbrada. Era incapaz de encontrar a Jar Jar Binks. Antes de desaparecer, el gungano repetía una y otra vez que tenía mucha sed y mucho calor. Por lo visto, Qui-Gon tendría que encargarse de todo...
La calle naranja parecía ser el lugar de reunión de todos los que querían hablar con el maestro Jedi. Una par de hermosas chicas Twi'lek le dijeron que Jabba el Hutt estaba interesado en prestarle dinero. Quedaron para hablar sobre el asunto en la entrada de la pista de carreras, al día siguiente. Las cosas comenzaban a enredarse de mala manera o, como a Qui-Gon le gustaba decir: "Los caminos de la Fuerza son inescrutables".

## UNA MANO AMIGA

Antes de abandonar la calle naranja, desde la tienda de Watto, el Jedi encontró un paquete de 5 granadas cegadoras en un edificio situado en la acera izquierda. Tuvo que abandonarlo rápidamente, pues un cañón emergente se empeñó en hacerle reconsiderar su decisión.
En el barrio de los esclavos encontró a un pobre hombre que gritaba pidiendo ayuda (80). Unos malhechores le




habían echado de su casa. Qui-Gon antepuso el Código Jedi a sus problemas, y decidió ayudarlo. "Los Jedis sirven a otros, en lugar de gobernar sobre ellos, por el bien de la Galaxia", era la norma número cuatro.
Subió las escaleras y entró en la vivienda. Dos hombres campaban a sus anchas por el lugar. Puesto que no se atenían a razones, Qui-Gon Jinn tuvo que convencerlos con la ayuda de su espada. Por si fuera poco, en el patio exterior, otros dos ladrones estaban atracando a un pacífico vendedor. El Jedi los redujo con un par de mandobles y obtuvo, como agradecimiento, unos frenos de motor, tras preguntar al comerciante sobre las piezas del "pod".
La parte de atrás de la tienda comunicaba con la calle roja. Cerca de allí, otra mujer apenada, vestida con un traje rojo, también le pidió ayuda para salvar a su hijo (81). Había sido apresado por el malvado capitán Neg, que vivía en la casa contigua. Puesto que entrar en la casa directamente era un suicidio, pues estaba sembrada de cañones emergentes y guardaespaldas, Qui-Gon se fijó en la cuerda tendida sobre el edificio. Si encontraba la forma de llegar




hasta ella, podría acceder directamente al piso superior. Tomó la calle naranja y, nada más entrar, torció a la izquierda. Unas escaleras llevaban a una vivienda desde cuya cornisa se accedía a una cuerda que cruzaba por encima de la calle naranja. Cuando el dueño estaba en la casa, activaba varios cañones emergentes para hacer frente a los intrusos, así que esperó a que saliera y se coló en el interior. Desde la cornisa cruzó la cuerda y entró directamente en los aposentos del mismísimo Sebulba. Por suerte, no estaba en casa. El dug guardaba una pistola láser en una mesilla, pero estaba protegida por un cañón emergente.
Qui-Gon siguió la cornisa de la casa de Sebulba y así encontró la cuerda que cruzaba la calle roja. Con un doble salto se colgó de ella. A medio trayecto, uno de los guardias del capitán Neg descubrió su presencia y comenzó a dispararlo. Tuvo que saltar al suelo para acabar con él. Entonces volvió a recorrer todo el camino hasta la segunda cuerda, y así entró en el piso superior de la fortaleza del negrero.
Fue recibido por una mujer armada y un rodiano que no ofrecieron demasiada resistencia. Mucho más difícil se lo puso un enorme monstruo encerrado en una jaula, en el patio donde también estaba encarcelado el niño. Sin previo aviso, se liberó de su prisión y atacó al Jedi.

### LA BESTIA DEL CAPITÁN NEG



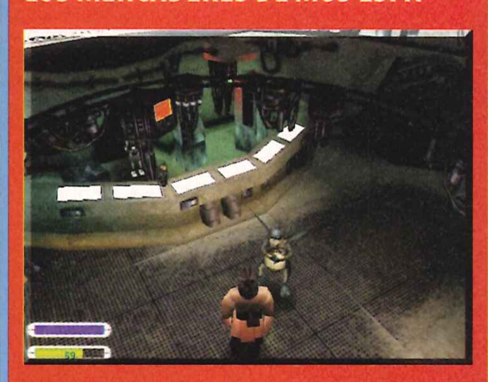
Un combate frente a frente con espada o pistola ante esta masa de pelos y músculos es prácticamente un suicidio, pues un par de los zarpazos de la bestia pueden acabar con la vida de Qui-Gon Jinn.
La mejor táctica consiste en subirse a la jaula del niño y comenzar a asestar mandobles desde esa posición segura, teniendo cuidado de apartarse cuando el bicho agita los brazos. Aunque es un proceso lento y no evita ser alcanzado por las garras del monstruo, el Jedi puede alcanzar la victoria sin perder demasiada energía. Además, siempre es posible utilizar el paquete de salud pequeño situado en una esquina para recuperar el aliento.

Tras vencer a la alimaña, Qui-Gon liberó al muchacho y así escaparon de la casa por la puerta lateral, tras abrir la misma destrozando el generador de energía cercano. La reunión con la madre fue tan emotiva como esperaba. Agradecida, le entregó un aumentador de repulsión. Sin duda, le vendría de maravilla para los futuros intercambios que se avecinaban.
Aún tenía una piedra en el zapato que debía extraer: encontrar al problemático Jar Jar Binks, especialista en salir de un lío para meterse en otro.
Padmé había dicho que el gungano tenía mucho calor. El único lugar ventilado que Qui-Gon había visto, en su deambular por Mos Espa, eran los baños turcos del ortolodiano con forma de elefante verdoso, enfrente de la guarida de los jawas, al norte de la ciudad. Efectivamente, allí lo encontró. Le ordenó que buscase la tienda de Watto mientras él se disponía a completar la última tarea del día: encontrar las piezas del "pod" de Anakin.

## TE CAMBIO ESTO POR ESTO OTRO...

Llegados a este punto, Qui-Gon debe tener en su poder, al menos, un convertidor de combustible proveniente de los jawas, unos frenos de motor del comerciante salvado del atraco, y un aumentador de repulsión de la madre del niño liberado. Para conseguir las piezas del "pod", un acoplador de masa y un sistema de servocontrol, es necesario intercambiarlas con los mercaderes adecuados. Existen cinco comerciantes con los que se puede negociar.

### LOS MERCADERES DE MOS ESPA



• Watto: Ofrece sus servicios en el edificio circular de la calle naranja. A cambio de la bobina de Naboo, entregará a Qui-Gon Jinn diversos objetos que marcarán las futuras negociaciones.

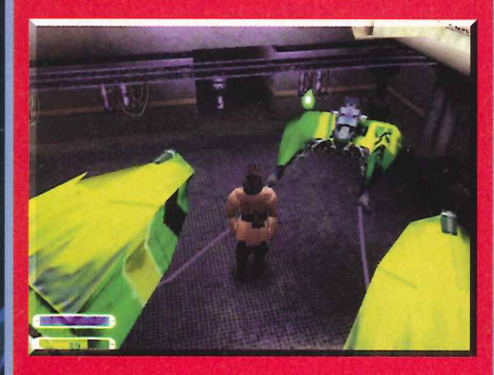


• Barbo: Su tienda también se encuentra en la calle naranja, casi al lado de la de Watto. Barbo pasea por la mencionada avenida y charla con los vecinos. Para hablar con él, hay que esperar en su tienda o meterle prisa en la calle.

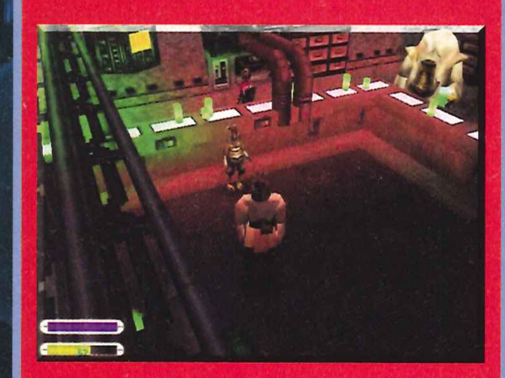
## LOS MERCADERES DE MOS ESPA



•El mercader de la calle azul : Tiene su puesto al final del mercado, en una esquina, antes de girar a la izquierda.



• Mawhonic : Corredor de "pods", su vaina de color verde se asoma en la calle azul, después de doblar el recodo.



• Teemto : Otro temerario piloto. Aún más, si cabe, que el resto, pues cuando no compite se pasa las horas emborrachándose en la cantina de la calle negra.

La moneda de cambio más común son los convertidores de combustible. Qui-Gon puede encontrarlos mediante los métodos convencionales citados en esta guía pero, si necesita alguno más, existen otras formas de conseguirlos:

***• SECRETO:** Cuando Qui-Gon tenga en su poder el sistema de servo control, puede pedir más piezas a Barbo. El comerciante le concerta una cita con D'Zor, en la parte trasera de la tienda, que resulta ser un matón protegido por varios secuaces y un cañón emergente. El Jedi puede recoger el convertidor de combustible del patio y escapar de allí sin sufrir muchos daños.*

***• SECRETO:** Al final la calle azul, antes de girar el recodo hacia la izquierda, hay un pequeño callejón situado en medio un puesto de venta (82). Al final del mismo, si Qui-Gon lo necesita, se encuentra un convertidor de combustible.*



***• SECRETO:** A veces, se puede obtener un convertidor de combustible gratuito utilizando el poder mental Jedi –frase morada en las conversaciones– con Teemto.*

### EL TRUEQUE, PASO A PASO

Cuando Qui-Gon Jinn habla con Watto, puede intercambiar la bobina de Naboo recogida en el nivel anterior por uno de estos tres paquetes: una hidrollave, un convertidor de combustible, o dos convertidores de combustible. Si no ha recogido la bobina anteriormente, entonces no puede intercambiar nada. Dependiendo de estas cuatro variantes, se fijan los intercambios que se pueden realizar con el resto de comerciantes. Para cada grupo de intercambios existen dos opciones distintas. Qui-Gon Jinn puede utilizar cualquiera de las dos. Estas son todas las posibles combinaciones:

• No se intercambia ninguna pieza con Watto:
+Opción A:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo cambia por dos convertidores de combustible.
-SERVOCONTROL: Teemto lo intercambia por el aumentador de repulsión y los frenos de motor.

+Opción B:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo intercambia por la bobina de Naboo y los frenos de motor.
- SERVOCONTROL: Barbo lo cambia por un convertidor de combustible y un aumentador de repulsión.

• Watto entrega un convertidor de combustible:
+Opción A:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo cambia por dos convertidores de combustible.
- SERVOCONTROL: Barbo lo cambia por un aumentador de repulsión y un convertidor de combustible.

+Opción B:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo intercambia por dos convertidores de combustible.
- SERVOCONTROL: Teemto lo cambia por unos frenos de motor y un aumentador de repulsión.

• Watto entrega dos convertidores de combustible:
+Opción A:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo canjea por los dos convertidores de combustible.
- SERVOCONTROL: Barbo lo cambia por un convertidor de combustible y un aumentador de repulsión.

+Opción B:
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo troca por dos convertidores de combustible.
- SERVOCONTROL: Teemto lo cambia por un aumentador de repulsión y unos frenos de motor.

• Watto entrega una hidrollave:
+Opción A:
- CONVERTIDOR DE COMBUSTIBLE EXTRA: Mawhonic lo cambia por la hidrollave.
- ACOPLADOR DE MASA: El mercader de la calle azul lo canjea por dos convertidores de combustible.
- SERVOCONTROL: Teemto lo cambia por un aumentador de repulsión y unos frenos de motor.

+Opción B:
- ACOPLADOR DE MASA: Mawhonic lo canjea por una hidrollave y los frenos de motor.
- SERVOCONTROL: Barbo lo cambia por un aumentador de repulsión y un convertidor de combustible.

Con las piezas obtenidas, Qui-Gon habló con Anakin en la entrada de la tienda de Watto, y todos juntos se prepararon para la gran carrera que tendría lugar al día siguiente. Todas las esperanzas estaban puestas en un esclavo de nueve años al que apenas acababan de conocer.










## NIVEL 7 CIRCUITO DE MOS ESPA

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

Las carreras de pods están prohibidas en la Galaxia. Pese a ello, casi 350.000 personas llenan la pista de Mos Espa cada velada. La carrera de la Noche de Boonta es una de las más prestigiosas, pues participantes de todos los rincones del Borde Exterior compiten en ella.
Los pods recorren un endiablado circuito situado en pleno desierto, a más de 900 Km/h. Las largas planicies de arena se mezclan con peligrosos barrancos y estrechos desfiladeros para dar lugar a uno de los circuitos más peligrosos. Por si fuera poco, los moradores de las arenas se parapetan en las laderas escarpadas y disparan con sus rifles a los participantes. Anakin Skywalker es el único humano que participa, pero nunca ha conseguido terminar una carrera. Ahora, el destino del Planeta Naboo depende de él.

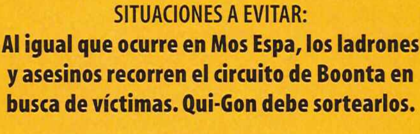
La noche había sido larga y difícil, sobre todo para Padmé. Qui-Gon Jinn había tenido la osadía de apostar la nave de la Reina a cambio del generador T-14, y ahora sólo podrían escapar del planeta si Anakin ganaba la carrera de pods. A ojos de la sirvienta de Amidala, esto era tan improbable como que Jar Jar Binks se graduase en filosofía. Pero la imprudencia de Qui-Gon aún no había tocado fondo. Estaba dispuesto a arriesgar todavía más; quería conseguir, a toda costa, la libertad de Anakin. Y Jabba el Hutt iba a proporcionársela.
El maestro Jedi escrutaba mentalmente los caminos de la Fuerza mientras se dirigía al circuito de Mos Espa. Unos ojos amarillos, inyectados en fuego, lo observaban desde una cumbre lejana. La extraña figura se envolvió en su capa y desapareció sin dejar rastro. Aún no era el momento. Todavía faltaban algunos minutos para que comenzase la carrera. Los robots de pista ponían las máquinas a punto mientras los pilotos paseaban nerviosos alrededor de las vainas. Qui-Gon debía darse prisa. Tenía que encontrar a Jabba y descubrir que oscuro plan había urdido para aceptar prestarle dinero.
Ya podía oírse al público rugir en el interior del estadio.

PERSONAJE PRINCIPAL:
**Qui-Gon Jinn**

PERSONAJES SECUNDARIOS:
**Anakin Skywalker, Jabba el Hutt, Watto.**

OBJETIVOS:
**Conseguir que Jabba el Hutt preste dinero a Qui-Gon Jinn. Apostar la libertad de Anakin con Watto. Recuperar el capacitador de ignición robado.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Al igual que ocurre en Mos Espa, los ladrones y asesinos recorren el circuito de Boonta en busca de víctimas. Qui-Gon debe sortearlos.**



OBJETOS:
**3 paquetes de salud.**
**4 paquetes de salud pequeños.**
**2 pistolas láser.**
**2 granadas cegadoras.**
**1 detonador termal.**
**50 peggats.**
**2 zumos de juri.**
**1 capacitador de ignición.**

**• SECRETO:** ***Antes de entrar en el coliseo, Qui-Gon Jinn puede dirigirse a la izquierda donde se encuentra un grupo de bandidos. Al lado de ellos hay una pequeña abertura en el muro de roca (84) que lleva hasta un deslizador de las arenas de los jawas, recién asaltado por los guerreros Tuskens. En el interior hay un paquete de salud pequeño, una pistola láser y un droide R2. Tras liberar al robot, debe eliminar a los moradores de las arenas de la salida para que R2 llegue hasta una vivienda circular situada a la derecha del circuito, antes de entrar en él. El droide abrirá la puerta, en cuyo interior se encuentra un paquete de granadas cegadoras. (85)***


84


85

En los aledaños exteriores al circuito, el maestro Jedi encontró a un vendedor de chokie, un repugnante comestible. Le preguntó cómo se fabricaba y si vendía algo más. La mirada cómplice del vendedor le ofreció algunas esperanzas. Qui-Gon fue al grano: le dijo que necesitaba un detonador termal para una granja, y que el no era granjero, pero estaba ayudando a un amigo. El comerciante le recomendó a su amigo Anabar, aunque debería decirle que iba de parte de Grendle.
Anabar tenía su puesto de venta situado cerca de las taquillas. Gracias a las indicaciones de Grendle, consiguió el detonador termal. Anabar se negaba a aceptar créditos republicanos, pero no hay nada que un truco mental Jedi no pueda arreglar.

### JABBA EL HUTT

Tal como habían convenido el día anterior, la muchacha Twi'lek le esperaba en las taquillas. Qui-Gon Jinn quería obtener el dinero para la apuesta rápidamente, pero la chica no tenía prisa. Tuvo que utilizar el truco mental Jedi –frase morada en la conversación– para convencerla de que le llevase hasta Jabba. Siguió a la hermosa mujer azul a través de unas escaleras circulares hasta una puerta situada en las alturas. Al final del pasadizo había un ascensor que llevaba directamente… ¡a un foso de lucha!
Una bolsa de dinero con 50 peggats yacía en mitad de la arena. El Jedi la recogió mientras las cortinas se descorrían










y, en un balcón superior, el infame Jabba el Hutt y su pequeña corte de delincuentes esperaban divertirse con el combate que estaba a punto de producirse.

**• SECRETO: *Si, en la conversación con Jabba, Qui-Gon no lo insulta y acepta todas las proposiciones, el Hutt le lanzará un paquete de salud en mitad del combate para que se recupere.***

Antes de terminar de hablar, una puerta camuflada se abrió detrás del Jedi. Un gruñido amenazador que heló la sangre de los presentes anunció el inicio de la pelea.

## EL CAMPEÓN DE JABBA



Se trata de uno de los enemigos más duros de todo el juego. El foso es bastante estrecho, y además está rodeado de afiladas picas de madera, por lo que Qui-Gon Jinn no puede acercarse a los bordes. El monstruo mide más de tres metros y está armado con una estaca que utiliza para golpear. En el combate cuerpo a cuerpo es prácticamente invencible. Cuando se aleja, arranca una pica del borde del foso y la lanza contra su adversario. Éste es su punto débil: mientras localiza una estaca y la extrae, pasan unos valiosos segundos que el Jedi debe aprovechar para lanzar una granada cegadora. Todo se reduce a esquivarlo o ahuyentarlo con saltos y estocadas, y utilizar las armas pesadas cuando se acerque al borde del foso. Si Jabba se siente generoso, lanzará de vez en cuando a la arena paquetes de salud que pueden ser imprescindibles para terminar con la bestia.

La lucha a muerte casi estuvo a punto de acabar con la vida de Qui-Gon Jinn, pero su experiencia en el manejo de la espada de luz y su dominio de la fuerza fueron suficientes para imponerse a la fuerza bruta de la mascota de Jabba el Hutt. Con el dinero bien guardado en el bolsillo, salió del foso a través de una salida lateral que comunicaba directamente con la cantina del estadio. Ahora ya podía apostar la libertad de Anakin con el dinero "honradamente ganado". El problema era que Watto disponía de un palco privado, y el Jedi no sabía cómo acceder a él.

### LA APUESTA

En la barra del bar se encontró con su viejo amigo Teemto, completamente borracho. "¡Puedo beber cinco veces más que cualquier bicho raro tres veces más alto que yo!", se pavoneaba el piloto ante la muchedumbre. El maestro Jedi sintió pena por él mientras le preguntaba si sabía donde se encontraba Watto. El piloto de pods se negaba a contestar, así que tuvo que utilizar el socorrido truco mental Jedi para que Teemto le llevase hasta el hombre que Qui-Gon había conocido en la entrada de la chatarrería (86). Al lado suyo, reposaba un paquete de salud pequeño.




Al igual que el piloto, se resistía a revelar el paradero de Watto. El toydarian era muy celoso de su intimidad. Otro borracho cercano le confesó que el hombre sólo soltaba la lengua cuando estaba completamente bebido. El maestro Jedi tuvo que invitar a los dos a un zumo de juri para ganarse su amistad. Compró las bebidas en la barra y se las entregó a la pareja. Pese al nombre, un zumo de juri bebido de un trago es capaz de tumbar a un ronto.
Calmada la sed, el hombre accedió a concertarle una cita con Watto. Le pidió que esperase en la cantina, pero Qui-Gon no era un joven padawan, y lo siguió hasta una estancia secreta que llevaba directamente hasta el palco del chatarrero (87). Desde allí podía seguirse la carrera sin la molesta presencia del público. Sobre todo, si en el asiento de delante te toca un wookie cabezón o un gamorreano agitador...
Gracias a los 50 peggats, Qui-Gon apostó el generador T-14 y la libertad de Anakin a cambio de la nave real, el dinero y el "pod". Era todo o nada: si el niño ganaba la carrera, escaparían del planeta y obtendría la libertad del muchacho. Si perdían, se verían obligados a permanecer

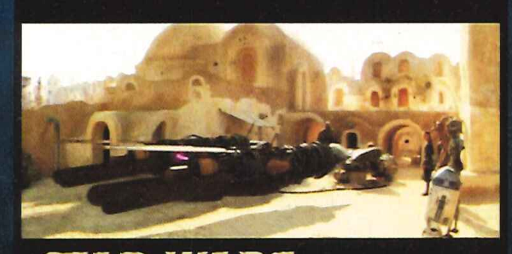



en Tatooine hasta que un alma caritativa, o la propia Federación, los sacase de allí. Y, lo peor de todo, ¿cómo le diría a la Reina que había perdido su propia nave real?
"La Fuerza es mi aliada. Anakin ganará la carrera", se repetía mientras buscaba la entrada a la pista, en busca de su protegido.

**• SECRETO: *Desde la salida del bar parten varias escaleras ascendentes que llevan a las taquillas y, por tanto, a las afueras del estadio. Estas escaleras se bifurcan hacia una guarida de jawas, antes de torcer a la izquierda para llegar a las mencionadas taquillas. Al recorrer este camino, se observa en el cielo un par de cuerdas (88). Qui-Gon***




***puede utilizar dos dobles saltos para ascender de una a otra, y deslizarse a una cornisa situada a la izquierda, por encima de las escaleras. Ahora tiene que bajar por una rampa hasta una puerta con un botón verde. Una ventana en el interior lleva hasta una***



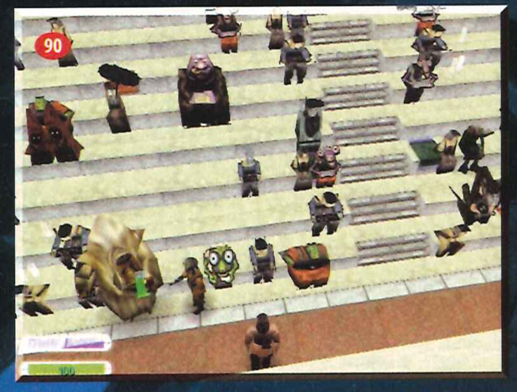

**cornisa. Con un doble salto, se accede al balcón de una vivienda, en cuyo interior hay un hombre dormido. Si Qui-Gon le dice que es amigo de Anakin, obtendrá un paquete de salud.**

**• SECRETO: Tal como se cita en la guía, el maestro Jedi puede entrar al estadio sin pagar, a través del foso de lucha de Jabba. Si, por alguna razón, abandona el mismo, no podrá volver a entrar. Puede convencer al taquillero de que le deje pasar gratis utilizando el truco mental Jedi.** (89)




UN ROBO INESPERADO

Desde el interior de la cantina, existía un acceso que llevaba directamente a las gradas. Antes de la conversación con Watto, la puerta estaba bloqueada por un grupo de fans, pero ahora permanecía despejada. Las gradas ya habían comenzado a llenarse de gente. (90)




**• SECRETO: Desde un extremo de la grada parte una escalera que conduce a un puente sobre la pista** (91)**. Al otro lado, existe un edificio circular con un individuo que cambia un convertidor de combustible del nivel anterior por una pistola láser. Este personaje desaparece cuando Qui-Gon ha emprendido la búsqueda del ladrón del capacitador.**




Desde el graderío, el maestro Jedi saltó a la pista. Sorteó varias vainas y, por fin, encontró el pod de Anakin. Llegó justo a tiempo para ver como una desagradable criatura robaba el capacitador de ignición de la vaina del muchacho.

Siguió al ser azulado hasta el taller de reparación de pods, donde encontró un paquete de salud. En la parte superior de la pista, una hondonada servía como guarida a una banda de moradores de las arenas. Hacia bastante tiempo que no desenfundaba su sable de luz, pero no había perdido la práctica. En el interior de la gran tubería que servía de refugio a los Tuskens, encontró otro paquete de salud.

**• SECRETO: Al final de la tubería, la pared tiene un doble fondo repleta de granadas cegadoras.** (92)

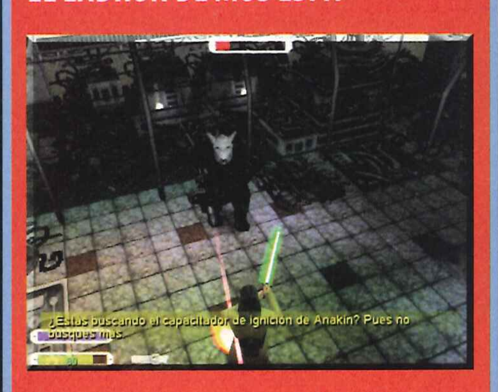



Qui-Gon Jinn persiguió a la criatura hasta las escaleras circulares, cerca del "pod" de Anakin. Entró en el edificio circular y acorraló a la pobre bestia (93). "¡Yo no tengo el capacitador! ¡Por favor, no me mates!". Parecía claro que se trataba de un simple mensajero.

El maestro Jedi le perdonó la vida. Arrastró un enorme bloque de piedra de la pared y dejó al descubierto la guarida secreta de los ladrones. Dos paquetes de salud pequeños presagiaban que algo peligroso se escondía al otro lado del pasadizo.




## EL LADRÓN DE MOS ESPA




Este corpulento matón está armado con una ametralladora láser que dispara ráfagas de energía de gran potencia. Qui-Gon puede devolvérselas fácilmente con la espada de luz, pero cada poco tiempo surgen cañones emergentes desde distintos lugares de la estancia. Además, el ladrón dispone de un escudo que repele los ataques cuerpo a cuerpo.

Desde que Qui-Gon destruye un cañón hasta que surge otro, pasan unos cuantos segundos. Puede aprovecharlos para acercarse al ladrón y devolverle sus disparos con la espada. Sin embargo, existe una forma mucho más sencilla de acabar con él. Para eso, el Jedi debe situarse justo en la entrada de la zona de combate, encima de la baldosa donde aparece el primer cañón emergente, antes de que el maleante cambie de posición. Desde allí, puede lanzar tres o cuatro granadas cegadoras que terminarán con la amenaza sin recibir ni un solo disparo.

Cuando Qui-Gon se deshizo del maleante, recuperó el capacitador de ignición y se lo devolvió a Anakin. Los dos motores de repulsión rugieron con fuerza, anunciando su perfecto funcionamiento. La carrera fue muy disputada, pero Anakin consiguió adelantar a Sebulba en la última curva.

Todo salió a la perfección: había conseguido el generador T-14, había salvado la nave de la Reina, había liberado a Anakin, y la reunión en el Senado Galáctico avivaría la esperanza de salvación de Naboo. "¿Ves como siempre hay que confiar en la Fuerza, mi joven padawan?", le dijo a Obi-Wan por el intercomunicador. El aprendiz frunció el ceño, pero no respondió. Se preguntaba cuantos vagabundos más tendrían que recoger antes de llegar a Coruscant.












## NIVEL 8 ENCUENTRO EN EL DESIERTO

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

Qui-Gon Jinn ha conseguido su objetivo: liberar al niño Anakin Skywalker y obtener las piezas de recambio. Tan sólo un par de kilómetros los separan de la nave nubiana. Lo que iba ser un tranquilo, aunque caluroso paseo por el desierto, se convierte en el acontecimiento Jedi más importante de los últimos mil años: Darth Maul, Señor de Sith, se revela a Qui-Gon Jinn, dando por cerrado el debate sobre la extinción de los Jedis Oscuros.



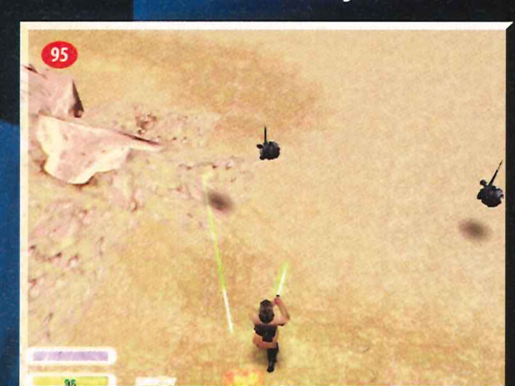

La despedida fue breve, pero no por ello menos emotiva (94). Anakin Skywalker intentó por todos los medios reprimir las lágrimas; a duras penas lo consiguió. Desde que Qui-Gon le había convertido en una persona libre, no había parado de reír, saltar, e imaginar su vida convertido en un poderoso caballero Jedi. Todo parecía perfecto, salvo por un pequeño detalle: su madre. No se le había ocurrido pensar que su madre no iba a acompañarlos. Watto no había aceptado incluirla en la apuesta.

Ahora llegaba el momento más amargo de su vida: despedirse de ella, dejar atrás a sus amigos, sus recuerdos, y emprender una vida nueva.

No sería para siempre. Se prometió a sí mismo que algún día volvería para liberar a todos los esclavos. Entonces todos serían libres, y su felicidad sería completa.

"No mires atrás", le dijo su madre mientras el niño emprendía la marcha. "Prometo que cuidaré de él", la confortó Qui-Gon mientras salía detrás del chico. Pronto, Mos Espa se convirtió en un borroso espejismo.

A los pocos minutos de partir, Qui-Gon comenzó a intuir que algo no marchaba bien. Notaba una distorsión maligna en la Fuerza. Unas sondas de búsqueda que aparecieron de súbito confirmaron sus sospechas. Eran muy rápidas y volaban a diversas alturas, por lo que eran muy difíciles de abatir con armas de fuego (95). El maestro




Jedi utilizó el Empuje de la Fuerza para atontarlas, y después las destruyó con su sable láser. Nunca había visto unas sondas tan sofisticadas. ¿Pertenecían a la Federación, o simplemente se habían cruzado en su camino por casualidad?

PERSONAJE PRINCIPAL:
**Qui-Gon Jinn**

PERSONAJES SECUNDARIOS:
**Padmé, Jar Jar Binks, Anakin Skywalker, Darth Maul.**

OBJETIVOS:
**Entretener a Darth Maul el tiempo suficiente para que Anakin, Jar Jar Binks, Padmé y el generador T-14 embarquen en la nave real.**

SITUACIONES A EVITAR:
**Qui-Gon Jinn debe evitar que Darth Maul ataque a sus amigos o intente destruir el generador T-14.**

OBJETOS:
**2 paquetes de salud.**




Las dudas desaparecieron cuando Anakin, Padmé, Jar Jar Binks y el eopie que cargaba con el generador T-14 cruzaron un desfiladero. Una figura oscura provocó un derrumbamiento en la entrada, dejándolo incomunicado. De la cabeza tatuada en rojo y negro, le brotaban unos diminutos cuernos a modo de corona demoníaca. Los ojos amarillos y los dientes negros le daban un aspecto siniestro. Pero lo que más impresionó a Qui-Gon Jinn fue la espada de luz, roja como el fuego, que portaba en la mano. (96) (97)




### EL LADO OSCURO SE REVELA

De un tremendo salto, imposible de realizar para un ser humano, excepto un Jedi, se plantó delante de Qui-Gon y, sin mediar palabra, comenzó a agitar la espada en mortales arcos de energía. Jinn detuvo a duras penas los primeros mandobles, y contraatacó con rapidez, pero el desconocido adivinaba todos sus movimientos. (98)

Durante unos minutos, ambos luchadores se intercambiaron golpes de toda clase y estilos. Qui-Gon mezclaba los espadazos con volteretas laterales y dobles saltos que le servían para esquivar las mortales acometidas de su enemigo. Por suerte, cerca del lugar había una nave abandonada con un paquete de salud en la cabina del piloto. Su acceso no era sencillo, pues Darth Maul lanzaba rocas al Jedi



mientras intentaba recoger el complemento vitamínico. Tras una angustiosa pelea, la experiencia de Qui-Gon se impuso a la agilidad y fiereza de su oponente, y así consiguió reducir su energía a la mitad.

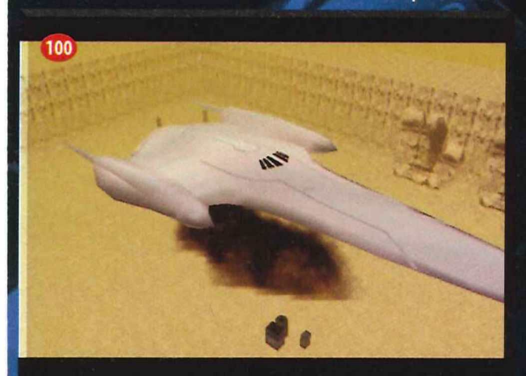
De improviso, el desconocido se dio la vuelta y salió huyendo en dirección a sus amigos. ¡Iba a atacar el convoy del generador!

El maestro Jedi debía darse prisa: Escaló una roca en el lugar del derrumbamiento y empujó otra (99); así halló un

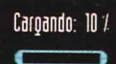


pequeño hueco por el que cruzar el barranco. Darth Maul le esperaba al otro lado. El Jedi Oscuro estaba dispuesto a agredir a sus amigos, así que Qui-Gon atrajo su atención golpeándolo ferozmente, y se colocó entre la nave y el enemigo, empleando el Empuje de Fuerza para alejarlo de allí. Cerca de la nave había un paquete de salud, pero sí se abalanzaba sobre él corría el peligro de que Darth Maul atacase el convoy. Lo entretuvo durante unos minutos y, cuando todos estuvieron dentro de la nave, corrió hacia ella. De un salto, alcanzó la plataforma de desembarco. No sin grandes apuros, la expedición abandonó definitivamente el planeta Tatooine.

El misterioso atacante contuvo su rabia. Su Orden había planeado la venganza durante mil años. Aún podía esperar unos días más... (100)Después de un viaje sin incidentes, la nave real de Naboo aterrizó en una plataforma











## NIVEL 9 CORUSCANT

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

Coruscant es el planeta-capital de la Galaxia. Durante centurias, las cúpulas de metal y los rascacielos de varios kilómetros de altura han ido ganando terreno a la vegetación autóctona hasta que, finalmente, la ciudad ha invadido todo el planeta.

No se conoce con exactitud su número de habitantes, pero diversos estudios certifican que supera los 1000 millones de habitantes.

Coruscant es la sede del Consejo Jedi, máxima autoridad de la Orden de los Guardianes de la Paz y la Justicia, y también del Senado Galáctico, donde se reúnen los representantes de los miles de planetas habitados que pueblan los sistemas conocidos. Aquí radica la única esperanza de salvación del pequeño planeta Naboo: La Reina Amidala debe convencer al Senado para que declare ilegal la invasión, y la Federación de comercio se vea obligada a retirarse.

sustentatoria situada a muchos miles de metros del suelo. El Senado Galáctico apenas se encontraba unos pocos edificios más allá.

Mientras la Reina comparecía ante los senadores, Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi decidieron llevar a Anakin ante el Consejo Jedi. Qui-Gon estaba convencido de que el joven Skywalker era el Elegido, tal como aseguraba una profecía Jedi con varios milenios de antigüedad. Obi-Wan, por el contrario, prefería pensar que se trataba de otra de las excentricidades de su maestro.

El capitán Panaka se había ofrecido voluntario para escoltar a la Reina hasta el Senado (101). Aunque el trayecto

PERSONAJE PRINCIPAL:
**El capitán Panaka**

PERSONAJE A PROTEGER:
**La Reina Amidala**

OBJETIVOS:
**Liberar a la Reina del secuestro y llevarla hasta el Senado Galáctico.**

SITUACIONES A EVITAR:
**El capitán Panaka debe proteger a Amidala con su vida. Los mercenarios de Coruscant y los droides voladores atacan en primer lugar a la soberana, por eso conviene no separarse en exceso y vigilar constantemente la retaguardia.**

OBJETOS:
**2 paquetes de salud.**
**4 paquetes de salud pequeños.**
**4 pistolas láser de repetición.**
**3 armas de ráfaga R-65.**
**1 granada cegadora.**
**100 créditos.**
**1 llave blanca.**
**1 llave roja.**





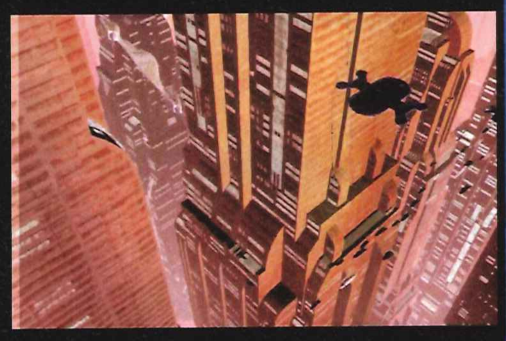
era seguro, prefirió tomar la iniciativa, antes que delegar en sus subordinados.

Recogió un arma de ráfaga R-65 de Naboo y una pistola láser de repetición de una pequeña plataforma lateral, y se dirigió hasta el aerotaxi. Segundos antes de que la Reina embarcarse, el vehículo saltó por los aires: un droide volador atacó desde el cielo, mientras un grupo de mercenarios intentaba rodearlos. "¡Alteza! !Detrás de mí!", gritó, mientras hacía rugir su pistola de repetición. Decidió reservar las R-65 para recintos cerrados, pues sus disparos rebotaban en las paredes, lo que permitía abatir a los enemigos sin verlos.

El combate fue duro, pero el capitán Panaka era un experto militar.

Puesto que el aerotaxi había sido destruido, la única forma de abandonar la plataforma de aterrizaje era a través












de otra plataforma deslizadora que llevaba hasta la Oficina de Turismo. (102)
En su interior, un droide de protocolo les informó de que podían llegar al Senado si se apuntaban a la visita turística guiada. (103)




Panaka decidió explorar la oficina. Encontró un robot R2 de mantenimiento y un paquete de salud. Una de las puertas llevaba hasta una gran plataforma en el exterior pero, por motivos de seguridad, decidió no explorarla. Continuaron por el pasillo contiguo hasta un nuevo droide que vendía las entradas para la visita. Costaba 100 créditos republicanos cada una. El capitán Panaka se registró los bolsillos; extrajo varias armas, un buen puñado de munición, unos binoculares, ¡pero no llevaba ni una moneda! Se ahorro el insulto de pedir dinero a la Reina, y decidió que era demasiado peligroso volver a la nave real; tendría que conseguirlo por su cuenta. Los turistas que esperaban el inicio de la visita no lo ayudaron mucho, así que decidió salir a la plataforma exterior. Tal como intuía, un droide volador los estaba esperando; tuvo que emplearse a fondo para destruirlo. En la plataforma pequeña de la derecha, un extraño individuo le ofreció dos entradas para la visita por tan sólo 100 créditos (104). Era la mitad de su precio oficial, pero seguía sin dinero. Panaka le ofreció los binoculares a cambio, pero el sujeto no aceptó. Sin embargo, quizás podría vendérselos a otra persona.
En efecto, el hombre situado en la plataforma contraria aceptó gustoso los binoculares, a cambio de 100 créditos (105). Aunque tuvo que regatear un poco, ofreciendo



exactamente los 100 créditos iniciales, finalmente consiguió las entradas.
En el interior de la oficina les esperaba otra emboscada, pero las ráfagas láser del R-65 del capitán fueron certeras (106). Sin más contratiempos, entregaron los billetes al droide y se dirigieron al aerotaxi.





## ¡SECUESTRO!

Al igual que había ocurrido en la anterior ocasión, el transporte fue atacado por un droide volador. Panaka tuvo que valerse de toda su pericia para destruirlo.
"Estamos en un apuro", pensó mientras la Reina se impacientaba detrás de él. Sólo les quedaba una solución: atravesar la ciudad a pie hasta llegar al Senado.
La primera dificultad se presentó inmediatamente: al lado de la plataforma del aerotaxi había una especie de almacén al que sólo se podía acceder mediante un ascensor situado unos metros más abajo. Panaka podía alcanzarlo con un simple salto, pero la Reina no.
En el almacén existían dos cajas que podía empujar.
La primera estaba protegida por un campo de fuerza, y la segunda, apoyada en una esquina. Arrastró esta última y la llevó hasta una barandilla rota, en la pared opuesta (107).



Desde allí saltó hasta un pasillo superior que llevaba a la mesa de control del almacén, al lado de un paquete de salud.

**• SECRETO: Si Panaka mueve el panel situado en la pared donde estaba la caja, en su interior encontrará una pistola de repetición.**

En el panel de control había dos botones. El botón azul proyectaba una corriente eléctrica al droide R2 cercano, haciendo que se enfadase y atacase al capitán. Pulsó entonces el botón rojo; el campo de fuerza de la segunda caja se desactivó, mientras el ascensor alcanzaba su máxima altura.
La Reina accedió a la plataforma e, inmediatamente, fue secuestrada por unos secuaces de la Federación. La arrastraron hasta un transportador horizontal al que sólo se podía acceder desde un caja; Panaka tendría que subir una desde el almacén.
La vida de Amidala corría peligro. Debía darse prisa.
Sacó la segunda caja del campo de fuerza y volvió a accionar el botón rojo para bajar el ascensor. Puso una caja encima del mismo, movió la otra a la barandilla rota y pulsó de nuevo el botón rojo: el ascensor se elevó con la caja en su interior. Por último, movió la caja restante hasta el borde del ascensor; se subió encima y así pudo llegar hasta el ascensor elevado. Sacó la caja de su interior y la arrastró hasta el borde de la línea azul desde donde se alcanzaba el transportador horizontal. Llamó al mismo con el botón cercano y, desde la caja, saltó a la plataforma circular que se acercó por los raíles. (108)




El transporte se detuvo en otra zona de la ciudad atestada de matones. Un droide volador se encargaba de complicar más el asunto.

**• SECRETO: La caja situada encima de otra esconde una pistola de repetición. Panaka debe empujarla para que caiga al suelo y se rompa.**

En un extremo de la plataforma, un rodiano disparaba desde unas ventanas (109). Lo abatió de un certero disparo




y en el interior de su habitáculo halló un paquete de salud pequeño. Siguió caminando por la cornisa hasta otra ventana. En la vivienda interior había un pulsador P1 que abría la reja de la ventana adyacente. Desde ella, saltó a una nueva ventana, y así arribó a un nuevo almacén.

**• SECRETO: Si Panaka empuja hasta el suelo la caja más elevada, en su interior encontrará un arma de ráfaga R-65.**

**• SECRETO: Detrás de una de las cajas pegadas a la pared hay un pasadizo con un paquete de salud pequeño.**

**• SECRETO: Dentro del pasadizo, un panel oculto en la pared izquierda guarda un arma de ráfaga R-65.** (109)

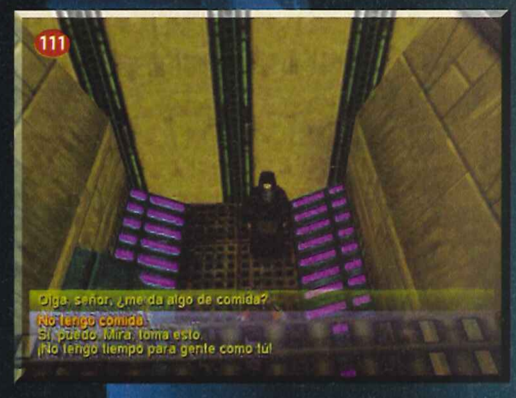



## LOS BARRIOS BAJOS

El almacén conectaba directamente con la zona comercial. Algunos vendedores que allí había confesaron a Panaka que habían visto a un grupo de hombres y a una mujer tomar el tubo elevador hacia los barrios desprotegidos.
El capitán de las Fuerzas de Seguridad de Naboo subió unas escaleras y se introdujo en el ascensor (110). El tubo



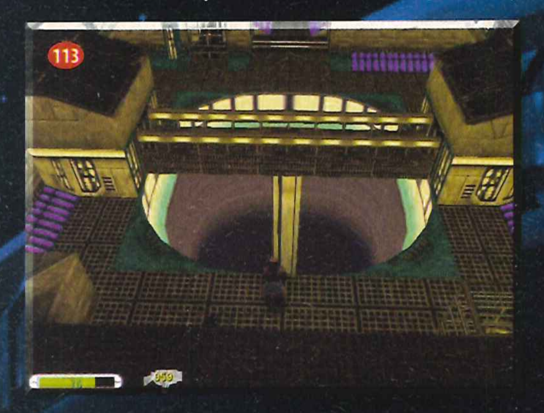

de cristal descendió y descendió durante muchos cientos de metros desde la cumbre del rascacielos hasta la base, donde se asentaban los barrios bajos, un lugar sin ley poblado por marginados.
El recibimiento no fue, en efecto, amistoso. De unos compartimentos laterales de la plaza donde terminaba el ascensor comenzaron a surgir maleantes que no dudaron en atacar a Panaka. Tras una dura lucha, el militar encontró dos paquetes de salud pequeños, una granada cegadora y una pistola de repetición en un depósito situado en la plaza.
Tomó entonces un nuevo ascensor. Descendió aún más introduciéndose en las entrañas de Coruscant. Si ese era un lugar peligroso para él, no quería pensar lo que podría ocurrirle a la Reina de Naboo. Se secó el sudor de la frente, y avanzó con paso firme por el nuevo corredor.
Las ratas de ojos fosforescentes no presagiaban nada bueno. La contaminación en aquella zona era muy alta.
En la primera bifurcación que encontró, tomó el pasillo de la izquierda, y así entró en una especie de laboratorio donde un amable científico le comunicó la contraseña para salir de la zona restringida: "Coruscant tiene unos atardeceres preciosos".
Intuía que la soberana de Naboo estaba muy cerca, por lo que atravesó unas compuertas amarillas y unos escalones descendentes: la antesala de la zona restringida, el lugar más peligroso de Coruscant.
El barrio era un lugar apestoso, húmedo y oscuro. Estaba poblado por mendigos y pobres diablos que pedían dinero y comida a Panaka, pero el soldado sólo llevaba encima el armamento requerido para rescatar a su Reina.
Por motivos de seguridad, las distintas calles estaban separadas por enormes bloques de piedra que ascendían y descendían, permitiendo el paso, al pulsar un botón.
Panaka llegó al primero de estos bloques y activó el pulsador P2 (111). Rápidamente, se subió al bloque y dejó



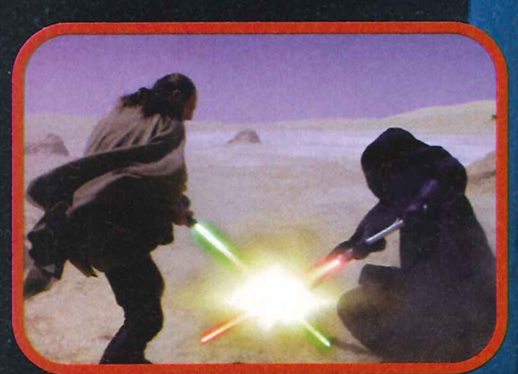

que lo alzase hasta el nivel superior. Siguió avanzando hasta el siguiente pulsador, P3, y al otro lado del bloque halló una estancia más amplia, con los pulsadores P4 y P5. Debía activarlos rápidamente y correr, para superar dos bloques antes de que volviesen a bajar. Por tanto, se encaró hacia ellos, y pulsó P4 y P5. A la carrera, tomó la primera calle a la derecha y siguió corriendo todo lo que pudo, hasta un nuevo pulsador P6. Si no hallaba el mencionado botón, era porque no había superado los dos bloques, y debía volver a pulsar los botones P4 y P5.
El último bloque desactivado dejaba al descubierto una bifurcación con tres calles. El pasadizo de la izquierda llevaba a una puerta de seguridad que requería una llave blanca. El de la derecha, a un ascensor rojo, y el del centro, a una estancia con varios cajones. Como ya le resultaba habitual, el cajón más elevado escondía la ansiada llave blanca.
El capitán utilizó el botón P7 para bajar el bloque y tomar el primer corredor a la derecha. Abrió la puerta de seguridad con la llave blanca (112); no se había equivocado: ¡la Reina Amidala esperaba en el interior! Tuvo que eliminar al secuestrador, pero no había llegado tan lejos para dejarse atrapar en el último momento. El matón tenía en su poder la llave roja.
Ahora que Amidala estaba libre, pulsó el botón de la sala, P8, y siguió de frente hasta el ascensor rojo. Se aseguró de que la Reina entraba en el mismo, y activó el panel correspondiente. Para desolación de ambos, el montacargas



continuó descendiendo.
"¡Tenemos que llegar al Senado lo más pronto posible, capitán Panaka!, le increpó la Reina.
El militar ya sólo se conformaba con salvar la vida.
El camino estaba interrumpido por un enorme agujero circular (113). Cuatro pulsadores activaban la pasarela y



abrían las puertas, pero algunos estaban ocultos. Era necesario pulsarlos en el orden correcto para coordinar todas las acciones.
Panaka pulsó el botón de la derecha, P9, que descubría el pulsador P10. También lo activó.
Estas acciones movieron la pasarela hasta el lugar donde se encontraban. Cruzaron el puente. Al otro lado había dos pulsadores: P11, a la izquierda, y P12, a la derecha. Panaka activó los dos, en ese orden, y después otra vez los botones P9 y P12. La correcta sucesión de acciones abrió la puerta de salida. Continuaron por el corredor hasta un ascensor que llevaba a la salida de la zona restringida.
Por supuesto, necesitaban una contraseña. Panaka pronunció en voz alta la que le había ofrecido el científico: "Coruscant tiene unos atardeceres preciosos", y así escaparon del barrio sin ley.
El edificio del Senado ya se asomaba, muy alto, a unos pocos cientos de metros, pero antes debían superar una última dificultad: el mercenario de Coruscant.



## EL MERCENARIO DE CORUSCANT

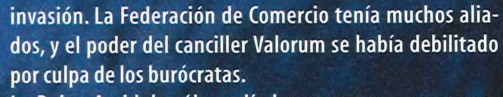
**En una ciudad donde los ajustes de cuentas y las venganzas políticas son tan comunes como las disputas en el Senado, los mercenarios son muy apreciados. Una de las organizaciones más temidas ha perfeccionado un sistema de lucha que emplea unas enormes picas adornadas en los extremos por dos poderosos emisores de energía,**



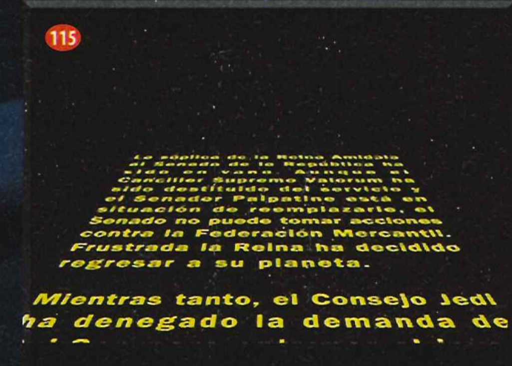
**casi tan eficientes como un sable láser. La armadura de este mercenario es inmune a las armas de ráfaga menos potentes, como la pistola de repetición, por lo que el capitán Panaka sólo puede derrotarlo con el arma de ráfaga R-65 o las granadas cegadoras.**
**En los bordes del recinto hay unos generadores de energía. Cuando el mercenario se acerque a ellos, Panaka puede dispararlos para que la onda expansiva acabe con la vida del asesino. Es el método más rápido, pero también el más arriesgado, pues el mercenario es muy rápido y no se detendrá delante de los generadores durante mucho tiempo.**

La Reina Amidala observaba con horror como el jefe de sus Fuerzas de Seguridad se batía en un duelo a muerte con el asesino a sueldo. Su vida, y la de todos los habitantes de Naboo, estaba en manos de su servidor más fiel.
El capitán Panaka no defraudó a su soberana; exhausto, detuvo la amenaza y así pudieron alcanzar la plataforma que comunicaba directamente con el Senado.
A las puertas del mismo les esperaba el senador Palpatine, representante en la cámara de más de 30 planetas, entre los que se encontraba el propio Naboo. (114)
Las noticias que traía no eran buenas: el Senado no terminaba de ponerse de acuerdo sobre la legalidad de la



invasión. La Federación de Comercio tenía muchos aliados, y el poder del canciller Valorum se había debilitado por culpa de los burócratas.
La Reina Amidala sólo podía hacer una cosa: proponer una moción de censura para relevar al canciller y confiar en que el nuevo elegido tomase de nuevo las riendas de la Justicia. Para sorpresa de todos, el senador Palpatine obtuvo el mayor número de votos. Prometió a la Reina declarar ilegal la invasión, pero los debates podrían durar semanas.
Bajo esta nueva perspectiva, Amidala decidió regresar a su planeta y enfrentarse al destino de su pueblo. "¡Es un suicidio!", sentenció el capitán Panaka. "Haría mejor quedándose aquí", corroboró sorprendido el recién elegido canciller Palpatine. Pero la Reina había tomado una decisión, y nada ni nadie podría convencerla de lo contrario.
Para colmo de males, Anakin no había sido aceptado por el Consejo Jedi. La decisión se había pospuesto hasta que los jedis regresasen de Naboo, una vez conocida la elección de la Reina.
Qui-Gon estaba contrariado. "El chico es peligroso. Todos lo ven. ¿Por qué tu no?", le repetía sin descanso Obi-Wan. "Yo lo entrenaré, lo quiera el Consejo o no", sentenció el maestro Jedi.
El viaje de vuelta a Naboo fue bastante sombrío, pues cada uno de los pasajeros tenía preocupaciones en que pensar. Todos, menos la Reina, que ya había urdido un plan: con ayuda del ejército gungano, distraerían a los androides mientras la resistencia tomaba el Palacio y capturaba al Virrey de la Federación. Al mismo tiempo, los cazas N1 derribarían la nave-cerebro que controlaba la voluntad de los androides. Sin su ejército ni su virrey, la Federación detendría la invasión.
Era un plan arriesgado, pero era el único posible.
La nave nubiana aterrizó en las inmediaciones de Theed. El primer paso consistía en alcanzar el hangar y liberar a los pilotos. De nuevo, se imponía una guerra de guerrillas por las avenidas de la capital. (115) (116)

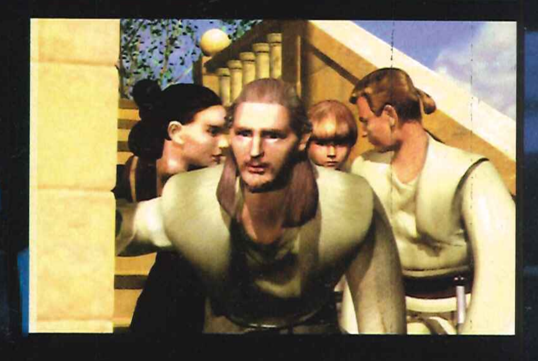












## NIVEL 10 ASALTO A THEED

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

El Virrey de la Federación de Comercio se encuentra atrincherado en el Palacio Real. El grupo de asalto debe atravesar Theed hasta llegar al recinto. El recorrido es el mismo que el del nivel 5, Escapada de Theed, pero en sentido inverso.

El grupo de asalto se había concentrado en un patio cercano al palacio. Puesto que Obi-Wan ya había recorrido las inmediaciones cuando escoltó a la Reina, en su huida de Naboo, se convirtió en el guía. Recogió una pistola de repetición del ala izquierda del patio y se adentró en la estructura del edificio, hasta el hangar.

Los guardias de Seguridad de Naboo se dispusieron a liberar a los pilotos. Panaka miraba a uno y otro lado, con preocupación, pues los androides de batalla se lo estaban poniendo difícil. "¿Dónde están los jedis?", se preguntaba mientras una ráfaga de energía a punto estuvo de quemarle la gorra.

**PERSONAJES PRINCIPALES:**
**La Reina Amidala y Obi-Wan Kenobi**

**PERSONAJE A PROTEGER:**
**El capitán Panaka**

**OBJETIVOS:**
**Cruzar la capital atestada de androides de batalla hasta el Palacio de la Reina. Perseguir a Darth Maul.**

**SITUACIONES A EVITAR:**
**Una vez en marcha el plan de reconquista, es la Reina quien toma la iniciativa. El capitán Panaka es su guardaespaldas, pero Amidala debe controlarlo regularmente pues, si muere, será el fin de la partida.**

**OBJETOS:**
**5 paquetes de salud.**
**2 paquetes de salud pequeños.**
**1 pistola láser.**
**2 pistolas láser de repetición.**
**2 lanzamisiles de protones.**
**4 granadas cegadoras.**
**1 detonador termal.**
**1 droide buscador.**
**1 llave de soldado (opcional).**

Los caballeros Jedi sólo tenían ojos para una enorme figura vestida de negro, con el cuerpo tatuado en sangre y oscuridad (117). "Esto es asunto nuestro", dijo Qui-Gon




mientras desenfundaba su sable láser. Obi-Wan imitó a su maestro. Al mismo tiempo, la Reina y el capitán Panaka intentaban llegar a Palacio.

La soberana recogió unas granadas cegadoras que había en el suelo y continuó por la avenida central. En un recodo, a la izquierda, vivía un hombre que abrió una compuerta donde se escondía un droide buscador y una pistola láser. (118)

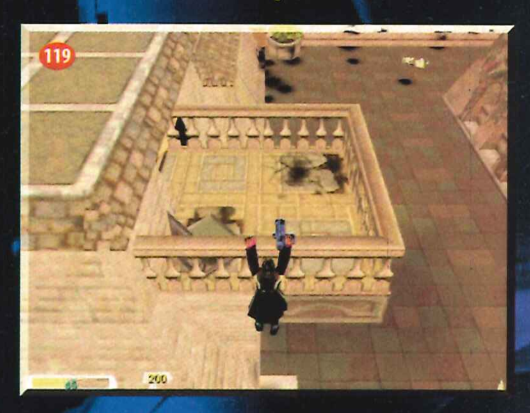



Amidala se alegró de sustituir su limitado bloqueador de androides por un arma de ráfagas. Siguió la avenida principal hasta encontrar a Panaka, en una hermosa plaza con una fuente en el centro. En una de las esquinas había un paquete de salud pequeño. Otro edificio albergaba un detonador termal, mientras que un paquete de granadas cegadoras se escondía en otra esquina, accesible al saltar a una pequeña cornisa.

El característico chirrido de un androide de destrucción alertó al capitán Panaka. "¡Droidekas! ¡Tenemos que salir de aquí!". Amidala dijo a su guardaespaldas que le cubriera, y ambos escaparon camino del río, tras enfrentarse a una multitud de androides de batalla que patrullaban por la zona.

Por fortuna, el puente que cruzaba la corriente rápida estaba bajado.

***• SECRETO:** Amidala puede escalar el balcón situado en la orilla si se sube a un pequeño saliente de la pared y salta a la barandilla superior. (119). Allí encontrará un paquete de salud pequeño y, en el interior de la vivienda, un lanzamisiles de protones.*




Al otro lado del río, un cañón de tiro continuo cubría la amplia travesía cercana. Por suerte, apuntaba en dirección contraria. Amidala le dijo al capitán que la cubriese, y juntos derrotaron al androide que manejaba la artillería. A los mandos del potente cañón, la Reina aniquiló un batallón de androides y tres droidekas. (120)

Otro androide de destrucción esperaba a la vuelta de la esquina. La soberana tuvo que utilizar su lanzamisiles para reducirlo. Después cayó en la cuenta de que también podía haberlo atraído hasta el cañón, y abatirlo tranquilamente con sus láseres cuádruples.

En cualquier caso, el androide de destrucción fue destruido. El Palacio se encontraba cada vez más cerca.

### EL COMBATE JEDI

Mientras la resistencia de Naboo cumplía con su parte del plan, dos espadas de luz, azul y verde, repelían una y otra vez el mortal doble filo del Señor de Sith. Era un combate




desigual, dos caballeros Jedi experimentados contra un Jedi Oscuro, pero Darth Maul no sólo no pasaba apuros, sino que llevaba la iniciativa. Mientras Qui-Gon golpeaba con todas sus fuerzas, Obi-Wan atacaba desde otro costado, intentando reducir la vida de su adversario. A pesar de todo, siempre recibía algún golpe inesperado, pero pudo curar sus heridas con un paquete de salud pequeño y otro completo esparcidos por el hangar. (121) (122) (123)
Tras unos minutos de lucha, Darth Maul comenzó a flaquear. De pronto, huyó por una puerta lateral, con los dos jedis pisándole los talones.



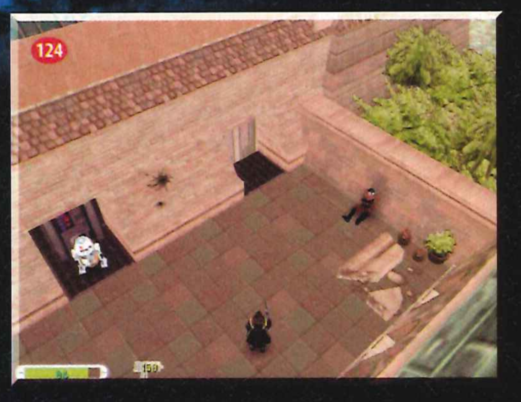







## UN ANGUSTIOSO AVANCE

La hermosa ciudad que, hacía tan sólo unos días, Amidala había recorrido, escoltada por Obi-Wan, ahora estaba completamente destruida. Los androides de batalla y los droidekas habían convertido la mayor parte de los edificios en ruinas.
"Debemos llegar al Palacio, capitán Panaka. Yo le cubriré mientras despeja el camino", le dijo la soberana a su fiel servidor. El militar avanzó a la carrera, convirtiendo en un amasijo de hierro los androides que se cruzaban en su camino.
Amidala corrió detrás del capitán. Desde el lugar donde Panaka se había detenido, podía divisarse un arco protegido por un cañón de tiro continuo. Era imposible avanzar por allí.
Afortunadamente, una vivienda situada en el extremo derecho de la fachada donde se abría el arco conducía a un pasadizo por encima del mismo. Además, en un armario guardaba un paquete de salud.
"¡Sígueme!", le dijo a Panaka mientras recorrían el piso superior. Al final de la calle, las puertas de acceso a los jardines del palacio permanecían cerradas. Un soldado malherido, en el ala derecha de la avenida, recordó a su reina que el androide R2 que circulaba por allí podía abrir la puerta donde se guardaba el generador (124). Amidala

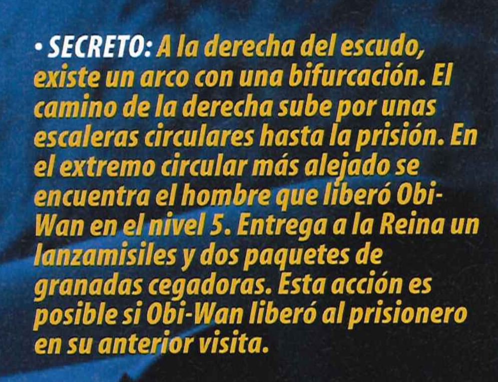



ordenó al droide abrir el mencionado recinto, y destruyó la fuente de energía. Las puertas se separaron con un inquietante chirrido.

***• NOTA:** Si el droide R2 fue destruido en el nivel 5, no aparece en este nivel. En ese caso, el soldado debe entregar a la reina una llave que abre una puerta roja situada antes de pasar el arco, junto al símbolo llamativo que decora la calle. (125) En el interior hay un pulsador que abre la puerta del generador.*




Al otro lado, la calle estaba cortada por un escudo de energía que impedía el paso a los intrusos.



***• SECRETO:** A la derecha del escudo, existe un arco con una bifurcación. El camino de la derecha sube por unas escaleras circulares hasta la prisión. En el extremo circular más alejado se encuentra el hombre que liberó Obi-Wan en el nivel 5. Entrega a la Reina un lanzamisiles y dos paquetes de granadas cegadoras. Esta acción es posible si Obi-Wan liberó al prisionero en su anterior visita.*

***• SECRETO:** El camino de la izquierda de la bifurcación conduce a unas escaleras ascendentes. Antes de entrar en el edificio, una ventana lleva a un paquete de salud. Las distintas habitaciones de la vivienda se extienden por encima del arco, a lo largo de la plaza del escudo. Allí se puede encontrar un paquete de salud y un lanzamisiles de protones.*

Para llegar al Palacio, el grupo de asalto debía desactivar el escudo de energía.

## EL ESCUDO DE THEED

**Los escudos de energía de la Federación cortan los accesos a las vías principales. Exigen derrochar mucha munición para desactivarlos. El escudo de la capital puede destruirse de tres formas diferentes:**

**- Destrucción Automática:**
En algunas ocasiones, si la Reina Amidala se entretiene después de destruir el generador, Panaka y sus hombres destruyen el escudo. Cuando la soberana de Naboo lo encuentra, ya ha sido desactivado.



**- Ordenar a Panaka que lo destruya:**
Se puede ordenar al capitán que lo destruya, seleccionando esta opción en la conversación. Panaka utiliza varios detonadores termales para cumplir la tarea, por lo que puede morir si su salud está baja. Igualmente, la Reina debe alejarse del lugar para no ser herida por la onda expansiva.

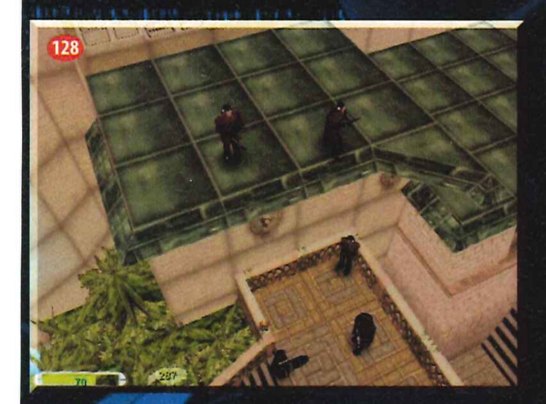
**- Amidala toma la iniciativa:**
Por último, la propia Reina puede desactivar el escudo. Puede abatirlo con el detonador termal, el lanzamisiles y las granadas cegadoras, pero seguramente también necesitará algún arma de ráfagas.



Tras acabar con la defensa, varios androides R2 reprogramados por la Federación pusieron en aprietos al grupo (126). En su interior guardaban un explosivo que se activaba ante una presencia humana. Por suerte, bastaba con correr para evitar la onda explosiva.
La calzada de los droides terminaba en otra bifurcación. A la derecha, un balcón no demasiado alto escondía un paquete de salud.
El camino a Palacio transcurría por la izquierda, donde esperaba el capitán Panaka. Antes de subir las escaleras, el piso contiguo era el refugio de la madre a la que Obi-Wan había devuelto a su hijo. Agradecida, regaló una pistola de repetición a la Reina. (127)



La entrada a palacio discurría por un edificio con un nuevo paquete de salud, y unas escaleras que cruzaban el jardín donde esperaba Panaka y un grupo de voluntarios de las Fuerzas de Seguridad (128). La fachada principal de la morada de la Reina se extendía frente a ellos.



### PERSECUCIÓN MORTAL

El duelo de espadas de luz de los tres Jedis continuaba sin descanso. El estrecho conducto no disminuía los reflejos de los luchadores. Tras un intercambio de mandobles, Darth Maul volvió a huir por el corredor, dejado atrás un paquete de salud pequeño. Obi-Wan estaba comenzando a pensar que lo pretendía el Jedi Oscuro era llevarlos a su terreno. Dejaron atrás unas barreras de energía (129). Por primera



ver desde que había comenzado la pelea, Qui-Gon dirigió la palabra a su padawan. Fue para obligarle a elegir. "Tu decides, Obi-Wan". La voz sonaba ronca por el esfuerzo. Kenobi no se lo pensó dos veces: de un salto, pasó por encima de su maestro y plantó cara a Darth Maul. El destino quiso que la plataforma que había bajo sus pies se hundiera, dejando a su maestro solo frente al Señor de Sith (130). El joven Jedi giró sobre sus talones, traspasó una barrera de energía, y entró por una compuerta que discurría por el nivel inferior del hangar. Tenía que encontrar la forma de incorporarse a la lucha, antes de que Qui-Gon desfalleciese.



## NIVEL 11 LA BATALLA FINAL

### • DESCRIPCIÓN DEL NIVEL:

El palacio de Theed ha sido tomado por las fuerzas de la Federación. En una acción audaz, la Reina Amidala y su grupo de asalto han utilizado sus pistolas de ganchos para descolgarse por las ventanas y acceder al piso superior. La sala del trono se encuentra cerca, pero está fuertemente protegida.
Mientras las lujosas estancias del palacio de Theed se convierten en un improvisado campo de batalla, los caballeros Jedi libran una cruenta batalla a vida o muerte contra Darth Maul en el hangar. De su victoria depende el fracaso de la Orden de Sith y la supremacía del Lado Luminoso.

PERSONAJES PRINCIPALES:
**La Reina Amidala y Obi-Wan Kenobi**

PERSONAJE A PROTEGER:
**El capitán Panaka**

OBJETIVO:
**Llegar a la sala del trono del palacio de Theed y capturar al Virrey de la Federación de Comercio. Derrotar a Darth Maul.**

SITUACIONES A EVITAR:
**El capitán Panaka debe sobrevivir a las constantes batallas que se suceden a lo largo de todo el nivel.**

OBJETOS:
**8 paquetes de salud.**
**5 paquetes de salud pequeños.**
**4 pistolas láser.**
**3 pistolas láser de repetición.**
**1 lanzamisiles de protones.**
**1 detonador termal.**
**1 llave blanca.**
**1 llave azul.**
**1 llave roja.**

La Reina Amidala observó el amplio corredor repleto de androides de batalla. Gracias a los ganchos de las pistolas de ráfaga de Naboo habían conseguido llegar hasta el piso donde se encontraba la sala del trono, pero el Palacio era espacioso y el número de habitaciones enorme. Aún tendrían que superar innumerables peligros antes de derrotar al Virrey.
En el ala izquierda de la ventana por la que habían invadido el palacio, existían dos paneles en la pared. El único que Amidala podía abrir, guardaba un paquete de salud.

***• SECRETO:** Si la Reina espera pacientemente frente al panel cerrado, un androide de protocolo rojo lo abrirá. Contiene una pistola láser.* (131)



En el lado opuesto del pasillo había una puerta con un marco blanco. Un soldado cercano comentó a la Reina que necesitaba la correspondiente llave blanca para entrar. Amidala entró en la estancia a la derecha del soldado, y arrastró un bloque a la sala de la izquierda. Así pudo acceder a un pulsador P1 que abría una entrada secreta al recinto contiguo. (132)


132

Allí dentro se encontraba un grupo de prisioneros, custodios de la llave blanca. El proceso de utilización de la llave implicaba activar un panel de control del mismo color, que dejaba al descubierto el pulsador de la puerta. Ya sólo había que empujar el pulsador para abrir el cerrojo. En esta ocasión el panel de control blanco se encontraba justo al lado de la puerta. (133)


133

Amidala y su fiel guardaespaldas atravesaron el marco, mientras se preguntaban que les esperaba al otro lado. No tuvieron que esperar mucho para averiguarlo.

## EL COMPLEJO DE ANILLOS

Qui-Gon Jinn y Darth Maul entrechocaban sus hojas de energía pura sobre una delgada plataforma, muy lejos de Obi-Wan Kenobi. Para llegar hasta allí, el joven Jedi debía sortear un mar de anillos extendidos a lo largo de varios niveles. Algunos anillos estaban conectados entre sí por una fino puente, y en otros, un ascensor subía y bajaba en su interior. Muchos contenían androides de batalla que patrullaban el lugar.


134

El padawan activó su espada de luz y avanzó por la pasarela del primer nivel de círculos. Pronto cayó en la cuenta de que podía deshacerse de los androides simplemente empujándolos al vacío con su poder Jedi, el Empuje de Fuerza (134). Avanzó así hasta el cuarto anillo, y tomó el ascensor que subía y bajaba en su interior. En el piso más salto abandonó la plataforma móvil. Desde allí arriba, podía ver como Qui-Gon se empleaba con furia frente a Darth Maul (135). "¡Ánimo, maestro!". Dejó que esta frase de apoyo inundara toda su mente, como si quisiera transmitírsela a su compañero. En alguna ocasión habían practicado la telepatía, pero sin resultados satisfactorios. Lo que ambos no sabían era que el ejercicio siempre concluía con éxito, pues los dos terminaban pensando en las mismas tres palabras: "Incompatibilidad de caracteres".


135

Muy cerca del anillo donde se encontraba, a la izquierda, se divisaba una compuerta. Tras una pequeña carrera y un doble salto, alcanzó la plataforma que daba acceso al mencionado recinto. Eliminó a un par de androides y se introdujo en el interior. El complejo estaba formado por dos pasarelas paralelas, algo alejadas entre sí. Obi-Wan activó el primer botón P1 situado a la izquierda, y encendió las luces. Después pulsó el botón más alejado P2, al fondo de la pasarela, para desactivar el campo de fuerza, y se situó en el pulsador central P3, que extendía una pequeña plataforma redondeada, pensada para saltar al corredor paralelo. Desde este pulsador también podía activar el botón P4 del lado contrario con el Empuje de la Fuerza, para extender la plataforma contraria. (136)


136

Ahora ya había acercado los bordes de ambas pasarelas lo suficiente como para saltar de una a otra. Un simple doble salto desde el saliente redondeado le dio acceso al corredor del otro lado. A la salida le esperaban un escuadrón de androides de batalla, pero el espacio era tan reducido que apenas podían disparar sin darse a ellos mismos. Un par de tajos con el sable láser puso las cosas en su sitio.

**• *SECRETO:* *La pequeña estancia de salida contiene un panel oculto en la pared izquierda donde se almacena un paquete de salud.***

## LA SALA DE LAS COLUMNAS

Amidala y el capitán Panaka se enfrentaban a una pesadilla. El largo pasaje por el que debían avanzar estaba vigilado por un batallón de androides y ¡tres! cañones de artillería. Y eso que aún no conocían la presencia de varios droidekas...

Cada vez parecía más claro que necesitaban recopilar más munición de la que llevaban encima, si querían romper las defensas de la Federación.

Justo a la vuelta de la esquina, al comenzar el nivel, había un pulsador P5 en la pared. Abría la puerta de enfrente. Al otro lado, tras unas escaleras, se extendía una balconada circular. Dentro de un compartimento encontró un lanzamisiles de protones.

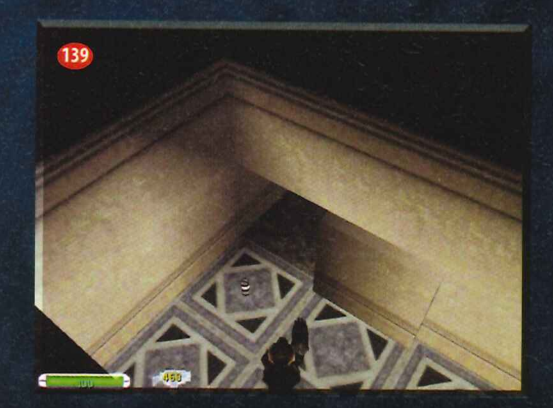
**• *SECRETO:* *Desde el balcón se puede saltar a una cornisa que lleva a una nueva estancia (137). Entre las dos escaleras interiores de la misma, hay un panel oculto con un paquete de salud y un detonador termal. (138)***


137


138

De nuevo en el pasillo central, la Reina cargó el lanzamisiles y atacó a los dos primeros cañones de tiro. Enseguida hicieron acto de presencia un par de droidekas, pero Panaka apareció con su R-65 en el momento más oportuno. Dentro de la sala situada a la izquierda del pasillo, se escondía un verdadero arsenal: una pistola láser, una pistola de repetición, y un paquete de salud pequeño.

• SECRETO: En esta estancia hay un panel oculto que guarda otra pistola láser, otra pistola de repetición y otro paquete de salud pequeño. (139)



El final del corredor estaba custodiado por otro cañón y aún más androides de destrucción. El lanzamisiles recién adquirido, y la presencia del capitán Panaka, fueron vitales para superarlos. Así llegaron a un nuevo recodo del corredor con otras dos salas. La de la izquierda contenía un panel de control azul, y la de la derecha, un paquete de salud. La correspondiente llave azul se encontraba una sala más adelante, protegida por un droideka. Con ella activaron el panel de control y la puerta del mismo color.

Las estrecheces se terminaron de golpe cuando arribaron a uno de los patios interiores del palacio. La Reina y su guardaespaldas estaban en el piso superior, donde había un panel de control rojo, una puerta azul, y una llave roja suspendida en lo alto de la tercera columna del corredor más próximo. (140)



No sabía quién había sido el atolondrado que la había puesto ahí, pero lo cierto es que estaba demasiado alta para alcanzarla. La única solución consistía en amontonar un par de cajas bajo la columna, para crear una base desde la que saltar. Encontró la primera caja en el piso inferior. La arrastró hasta situarla debajo de la barandilla rota, y entró en la puerta azul del piso superior, donde había otra caja. La empujó hasta la barandilla rota, y así cayó encima de la otra. Ya sólo tuvo que remolcar los dos bloques



hasta la columna donde estaba apoyada la llave roja, para hacerse con ella. (141)

El panel de control rojo abría dos compuertas del mismo color: la primera estaba en el piso inferior del patio, y guardaba dos paquetes de salud pequeños, una pistola y una pistola de repetición; la segunda era accesible desde las escaleras centrales, y comunicaba directamente con la sala del trono (142). El final de la invasión estaba cerca.



## UN PEQUEÑO ROMPECABEZAS

La Reina parecía cumplir sus objetivos pero, ¿qué ocurría con Obi-Wan?

El joven Jedi aún permanecía parado frente a un anillo con ascensor. Se subió encima, bajo hasta el nivel inmediatamente inferior, y realizó un doble salto hasta el círculo de enfrente, unido a otro por una plataforma. Otro nuevo salto mortal le permitió alcanzar un nuevo elevador, que le transportó hasta la cota más alta. Desde allí accedió a un nuevo recinto.

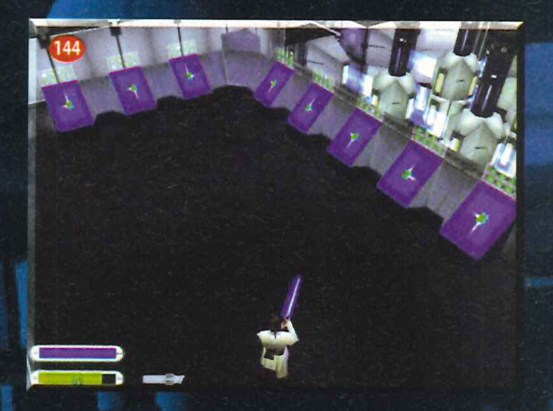
Estaba en un conducto superior desde donde partía un ascensor hacia un nivel más bajo, activable con el pulsador P6. Bajó hasta abajo y, desde el piso inferior, realizó un doble salto con carrera hasta una cornisa lateral donde estaba el botón P7. Éste abría una reja en el piso superior, así que volvió a subir por el ascensor para extraer una caja de la pared recién abierta. Esta operación debía realizarse con rapidez, pues sino la reja volvía a cerrarse.

El Jedi montó el bloque en el montacargas y lo bajó hasta el piso inferior (143). Ya sólo tuvo que empujarlo hasta



una abertura de la sala contigua, la de las barreras de energía, para acceder a la sala de control de la mencionada estancia de seguridad.

Las barreras de energía formaban un camino hacia la salida si se configuraban correctamente los ocho paneles azules que las gobernaban (144). Cada panel tenía cuatro posiciones, correspondientes a cada esquina del cuadrado, comenzando a contar de arriba abajo y de izquierda a derecha. Por tanto, el número 1 es la esquina superior izquierda



del panel, el 2, la esquina superior derecha, el 3, la esquina inferior izquierda, y el 4, la esquina inferior derecha. Tan sólo una esquina del panel no está iluminada. Para resolver el puzzle, Kenobi debía colocar esa esquina no iluminada en el siguiente orden, comenzando por la pared con tres paneles, de izquierda a derecha: 1, 3 y 2. Después se encaró hacia la pared con los cinco paneles restantes y colocó la esquina no iluminada, comenzando por el panel de más a la izquierda, en las siguientes posiciones: 3, 2, 3, 2, 3.

Otra forma más sencilla de ver el puzzle se basaba en aprovecharse de que cada panel sólo utilizaba dos posiciones. Por tanto, bastaba con pulsar los paneles cuarto, quinto, sexto y séptimo, de izquierda a derecha, para obtener el mismo resultado.

Las barreras azuladas giraron convenientemente hasta formar un pasillo central. Al otro lado, un ascensor llevaba hasta una nueva formación geométrica de anillos.

## LA SALA DEL TRONO

Nada más traspasar la puerta roja, Amidala y Panaka se encontraron con un cañón de tiro apuntando hacia su posición. La Reina desactivó al androide que lo manejaba, pero se cuidó de no destruir el cañón, pues podía utilizarlo para arrasar el grupo de androides y droidekas cercano. (145)



Las amplias escaleras ascendentes llevaban hasta un descansillo elevado sembrado de droides. En la parte izquierda, una puerta abierta mostraba el camino hacia una cornisa que recorría el exterior del palacio.

**• SECRETO:** ***La estatua al lado de la puerta esconde en su interior un paquete de salud. Para obtenerlo, hay que destruir la escultura con un misil de protones. (146)***

El extremo final de la cornisa llevó a la Reina hasta la




estancia contigua a la sala del trono. ¡El momento que tanto había esperado estaba a punto de convertirse en realidad! Rápidamente, entró en el salón real y abrió la puerta contraria, donde esperaba el capitán Panaka. El guardaespaldas ayudó a Amidala a derrotar a los androides que vinieron en ayuda del Virrey. (147) (148)





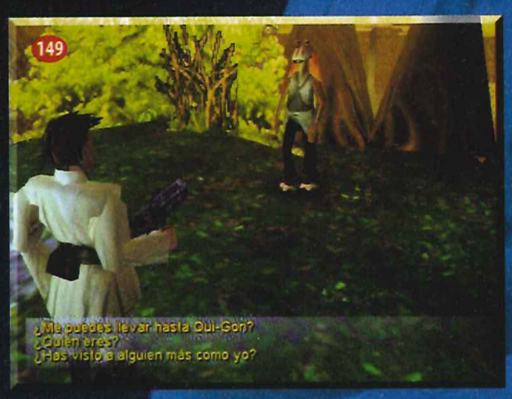


La artillería pesada fue vital para romper la última línea de defensa. Las granadas volaron por los aires, y los misiles de protones sembraron la destrucción en el Salón Real. Cuando todo hubo terminado, al Virrey no le quedó más remedio que reconocer su derrota. ¡La invasión había fracasado!

## EL DESTINO DE QUI-GON

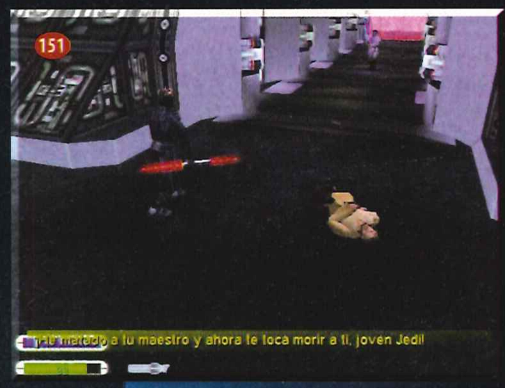
El planeta Naboo estaba a salvo, pero el futuro de la Galaxia dependía de la resistencia de Qui-Gon y la rapidez con la que Obi-Wan se reintegrase a la lucha.

Nada más abandonar el recinto de las barreras energéticas, el joven Jedi saltó al ascensor de la derecha y lo abandonó en un nuevo nivel cuyas pasarelas conectaban cuatro anillos. Al final del mismo, un ascensor subía hasta el nivel inmediatamente superior, desde donde, por fin, bastaba un doble salto para alcanzar la pasarela en la que habían combatido ferozmente los jedis durante los últimos minutos.



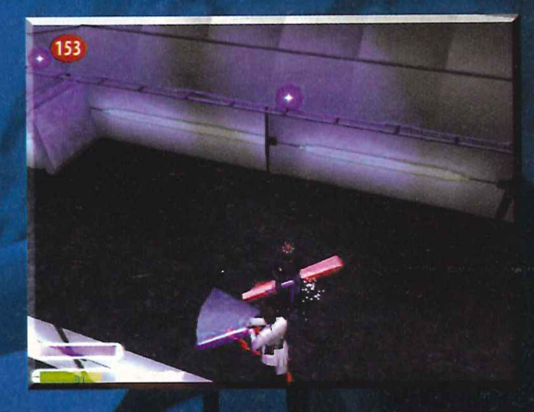

Kenobi abandonó el puente central, superó unas barreras energéticas (149), y contempló con horror la terrible escena que marcaría el resto de su existencia: en un movimiento inesperado, Darth Maul atravesó con su filo rojizo el estómago de Qui-Gon Jinn. (150) (151)




La furia que renació en Obi-Wan Kenobi apenas le sirvió para hacer retroceder al Jedi Oscuro unos pocos pasos. Pronto se encontraron enfrascados en un mortal combate en el que ambos se repartían los tajos. Darth Maul se defendía lanzando cajas al joven Jedi y atontándolo con un feroz rayo electrocutante. (152)



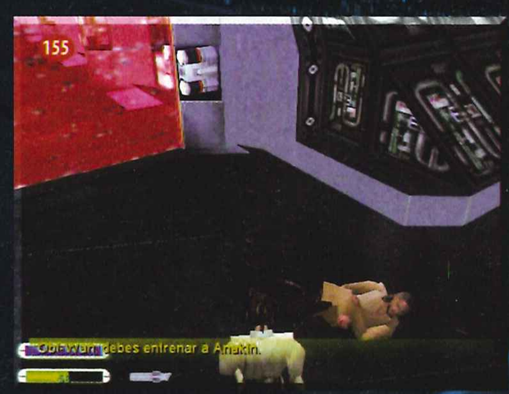




Obi-Wan esquivaba la espada de doble filo de su oponente alternando saltos y estocadas. Aunque podía vencerlo tras unos largos minutos de lucha (153), su mejor posibilidad radicaba en resistir el combate hasta que Darth Maul se situase en una pasarela, encima de un gran agujero: entonces podía utilizar el Empuje de la Fuerza para lanzarlo al abismo.

***• SECRETO:** En las esquinas de los grandes escalones situados a lo largo del recinto, hay dos paquetes de salud. Sea como fuere, el entrenamiento de Qui-Gon demostró ser un éxito, pues Obi-Wan consiguió asestar un mandoble mortal que partió al Jedi Oscuro por la mitad. (154)*




Kenobi no se paró a pensar en lo que había sucedido, y corrió a socorrer a su maestro. Era demasiado tarde. En un último aliento de vida, Qui-Gon le arrancó la promesa de que convertiría a Anakin en un Jedi. (155)




La gran celebración posterior apenas consiguió devolver la sonrisa al antiguo padawan, ya convertido en todo un caballero Jedi. (156) (157) (158) (159) (160) (161) (162)

Pese a que el peligro había pasado, Obi-Wan permanecía











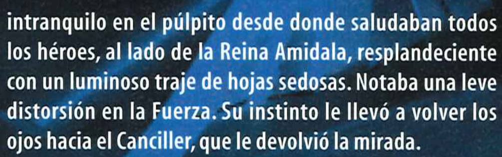










intranquilo en el púlpito desde donde saludaban todos los héroes, al lado de la Reina Amidala, resplandeciente con un luminoso traje de hojas sedosas. Notaba una leve distorsión en la Fuerza. Su instinto le llevó a volver los ojos hacia el Canciller, que le devolvió la mirada.

"No, no puede ser. Esto es una estupidez. Estoy demasiado cansado y no percibo bien los designios de la Fuerza", se dijo mientras se concentraba en el desfile. El Canciller Palpatine se alejó rápidamente, mientras se esforzaba por saludar a todos los habitantes de Theed.

*J.A.P.*



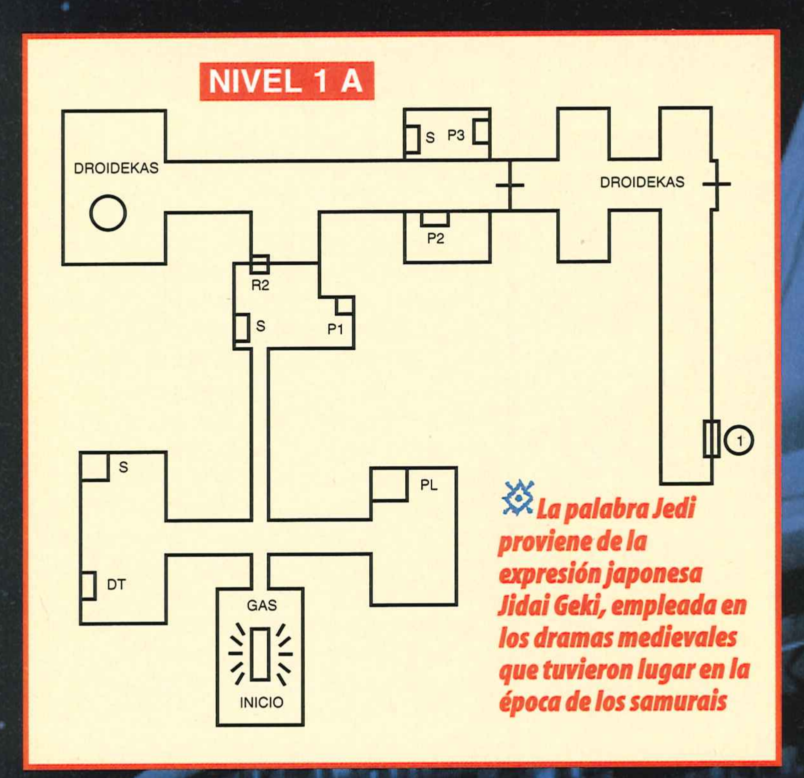
## LOS TRUCOS

La Fuerza es, a veces, esquiva, o muy difícil de canalizar. Comportarse como un verdadero Jedi exige esfuerzo y dedicación. El camino hacia el Reverso Tenebroso transcurre por senderos amplios y bien despejados, y la naturaleza del ser humano es vulnerable.

Para sucumbir al Lado Oscuro de la Fuerza, tan sólo hay que activar los siguientes "cheats", presionando la tecla de retroceso. Una vez introducido el código, basta con pulsar la tecla Enter para activarlo. Si se repite la operación, se desactiva el efecto. La mayoría de los códigos que proporcionan energía y armas sólo pueden emplearse un máximo de cinco veces, por lo que conviene administrarlos con sabiduría.

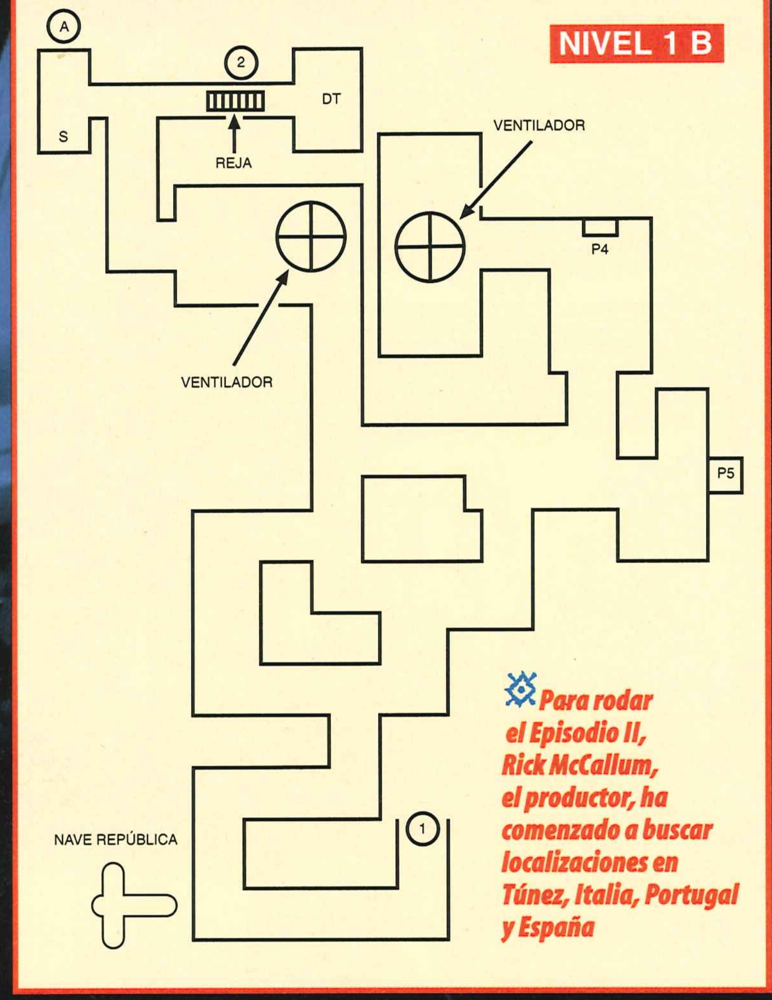
**FROM ABOVE:** Sitúa la cámara sobre la cabeza del protagonista, en una perspectiva cenital.
**NAUGHTY NAUGHTY:** Nuevo posicionamiento de la cámara sobre el hombro del protagonista.
**BEYOND CINEMA:** Activa el modo panorámico.
**I REALLY STINK:** Activa el nivel de dificultad fácil.
**I RULE THE WORLD:** Activa el nivel de dificultad difícil.
**GIVE ME LIFE:** Sube al máximo la barra de energía, pero se incrementa la dificultad del juego.
**HEAL IT UP:** Produce el mismo efecto que el código anterior, sin incrementar la dificultad.
**I LIKE TO CHEAT:** Otorga todas las armas y la correspondiente munición.
**HAPPY:** Proporciona más poder al arma número tres, la pistola láser de repetición.
**BUT I FEEL SO GOOD:** Cambia el color del Empuje de la Fuerza de púrpura a rojo.
**PERFECTION:** El Empuje de la Fuerza también mata.
**TURNTABLES:** Algunas criaturas cambian de tamaño.
**IAMQUEEN:** El protagonista se convierte en la Reina Amidala.
**IAMPANAKA:** El protagonista se convierte en el Capitán Panaka.
**IAMQUIGON:** El protagonista se convierte en Qui-Gon Jinn.
**IAMOBI:** El protagonista se convierte en Obi-Wan Kenobi.
**PERF:** Modo gráfico sin texturas.
**FPS:** Muestra el número de cuadros por segundos generados durante el juego. El valor máximo es 30 fps.
**SLOWMO:** Reduce la velocidad de los movimientos.
**DROP A BEAT:** Genera un efecto de onda en las paredes.
**GURSHICK:** Muestra los créditos del juego.



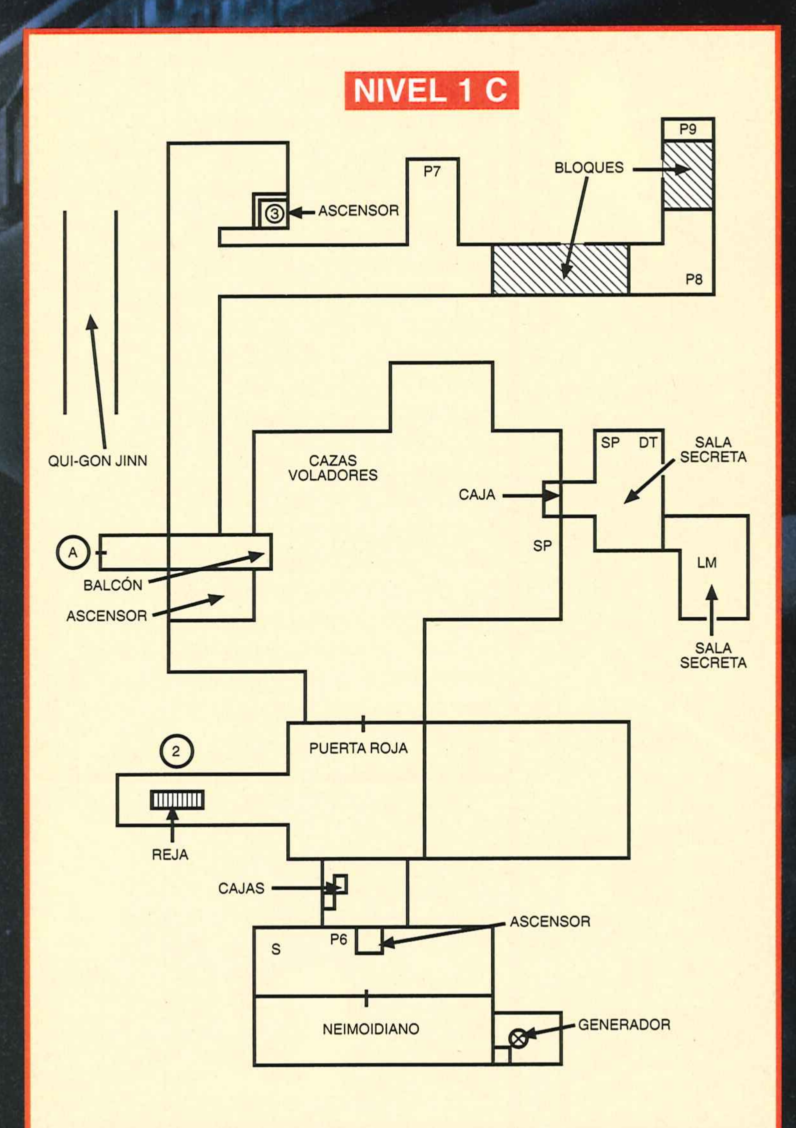



La palabra Jedi proviene de la expresión japonesa Jidai Geki, empleada en los dramas medievales que tuvieron lugar en la época de los samurais



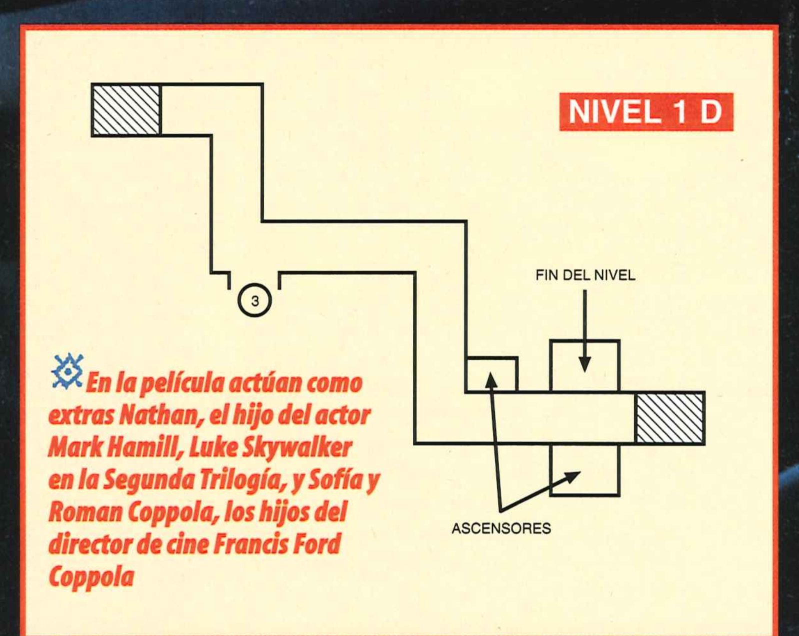




Para rodar el Episodio II, Rick McCallum, el productor, ha comenzado a buscar localizaciones en Túnez, Italia, Portugal y España

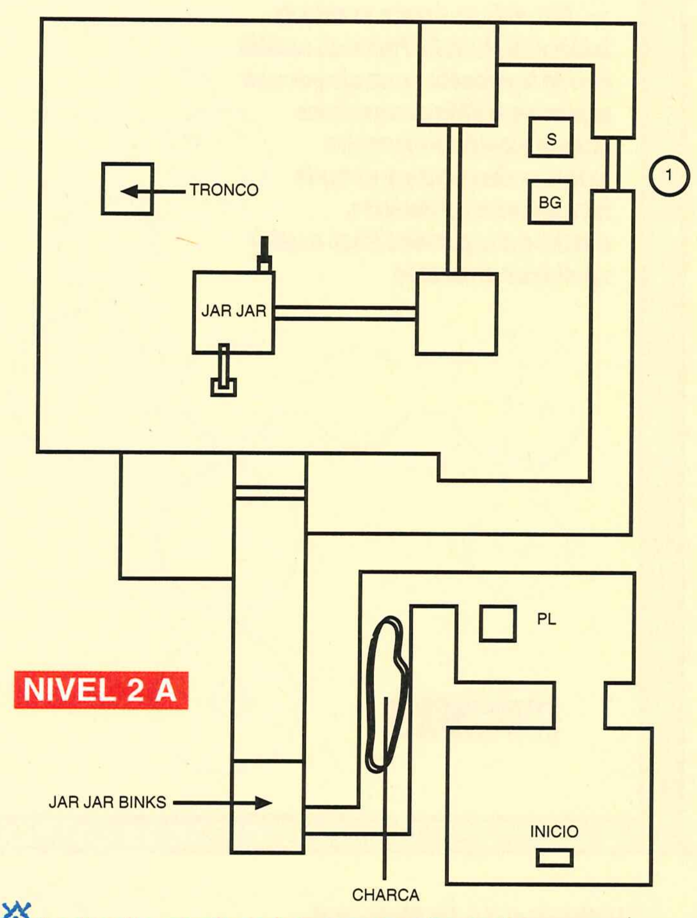



## LEYENDA DE LOS MAPAS

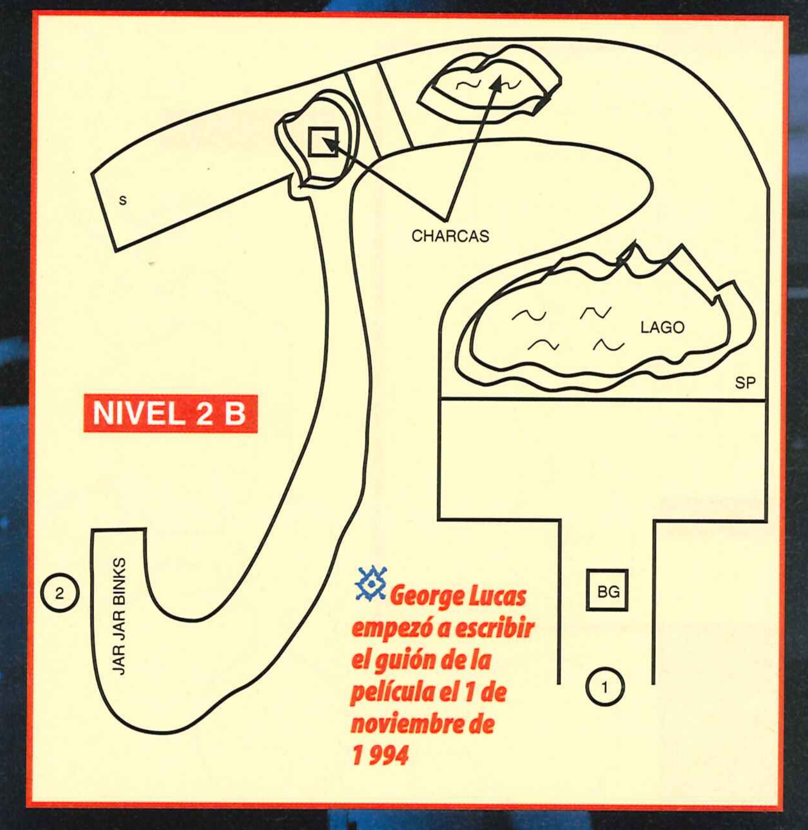
- **S:** Paquete de Salud
- **SP:** Paquete de Salud pequeño
- **PL:** Pistola Láser
- **PR:** Pistola Láser de repetición
- **LM:** Lanzamisiles de Protones
- **BG:** Bolas de Energía Gunganas
- **GC:** Granadas Cegadoras
- **R-65:** Arma de ráfaga R-65
- **DT:** Detonador Termal
- **R2:** Androide R2
- **P1, P2...:** Pulsadores
- **1, 2...:** Conexiones entre los mapas



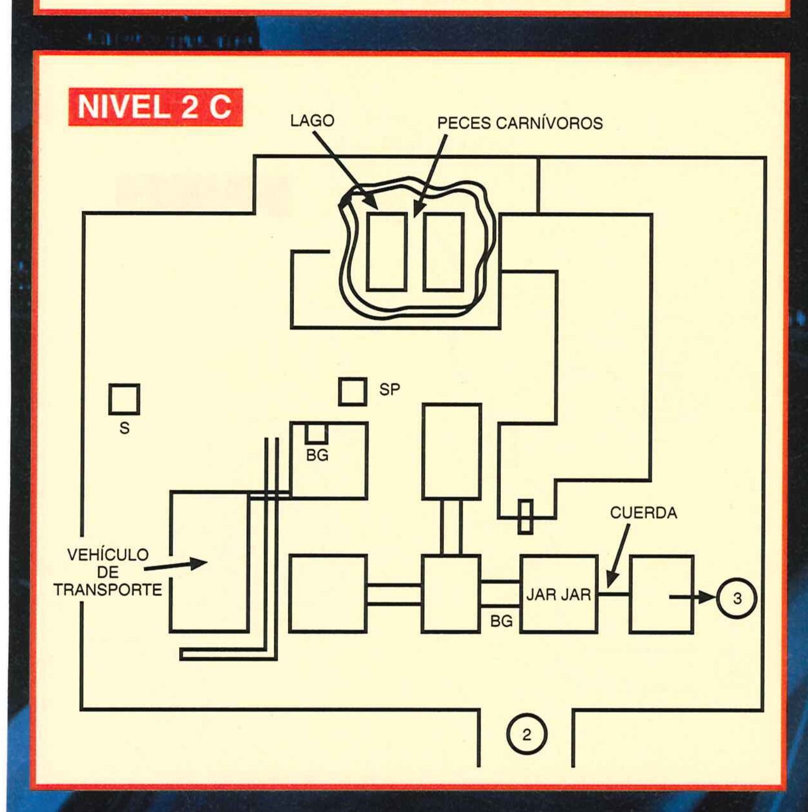

En la película actúan como extras Nathan, el hijo del actor Mark Hamill, Luke Skywalker en la Segunda Trilogía, y Sofía y Roman Coppola, los hijos del director de cine Francis Ford Coppola




*Los kaadu, extrañas criaturas montadas por los gunganos en las batallas, iban a ser las bestias encargadas de arrastrar los "pods" hasta las pistas desérticas de Tatooine. La decisión de George Lucas de convertirlas en nativas de Naboo obligó a los diseñadores a cambiar su anatomía, para adaptarla a los fríos pantanos del planeta.*



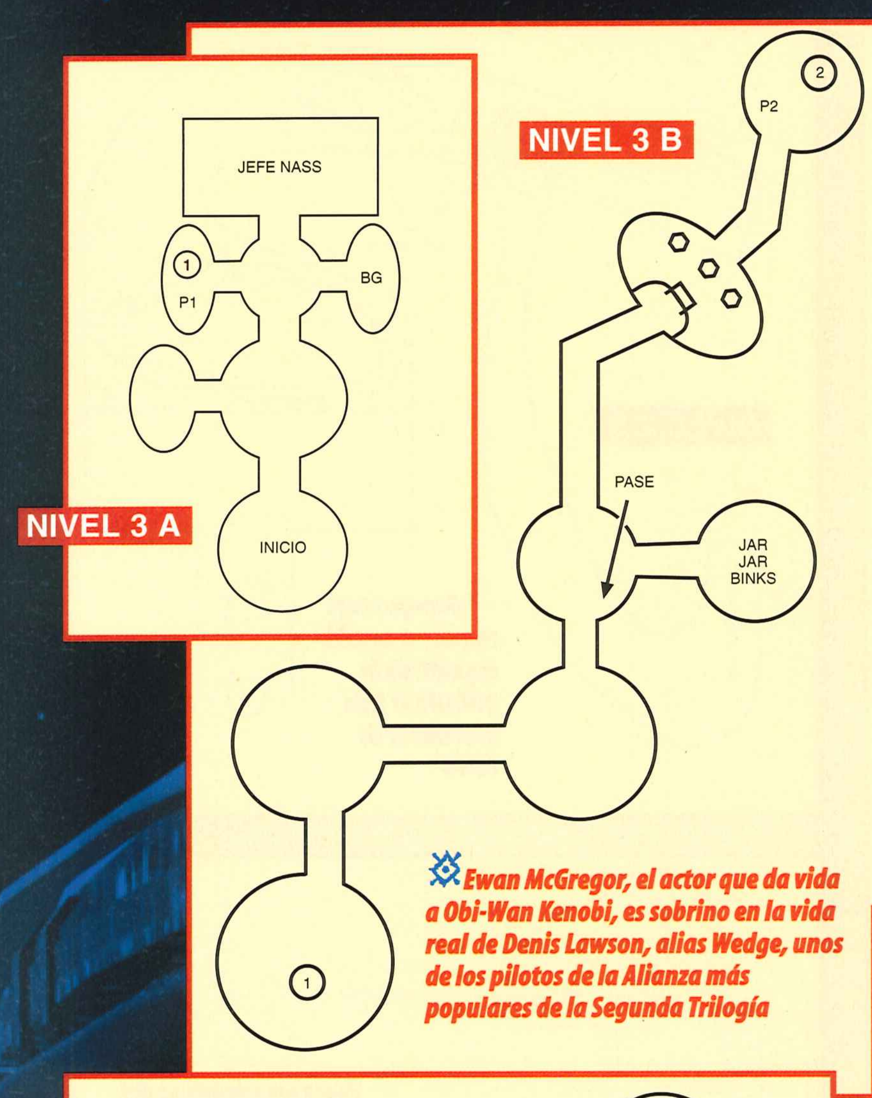

*George Lucas empezó a escribir el guión de la película el 1 de noviembre de 1 994*



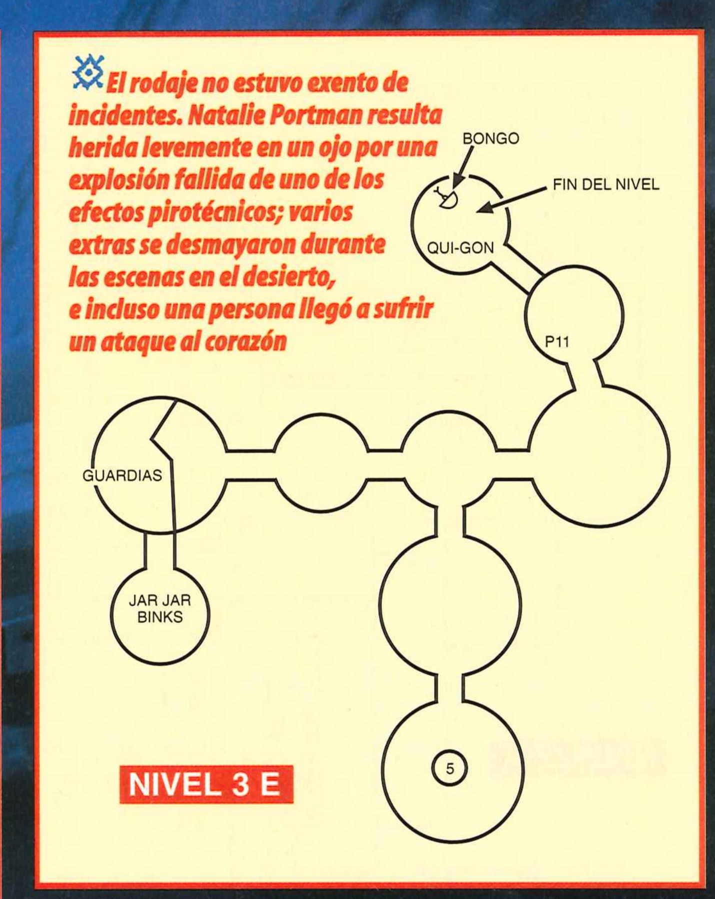




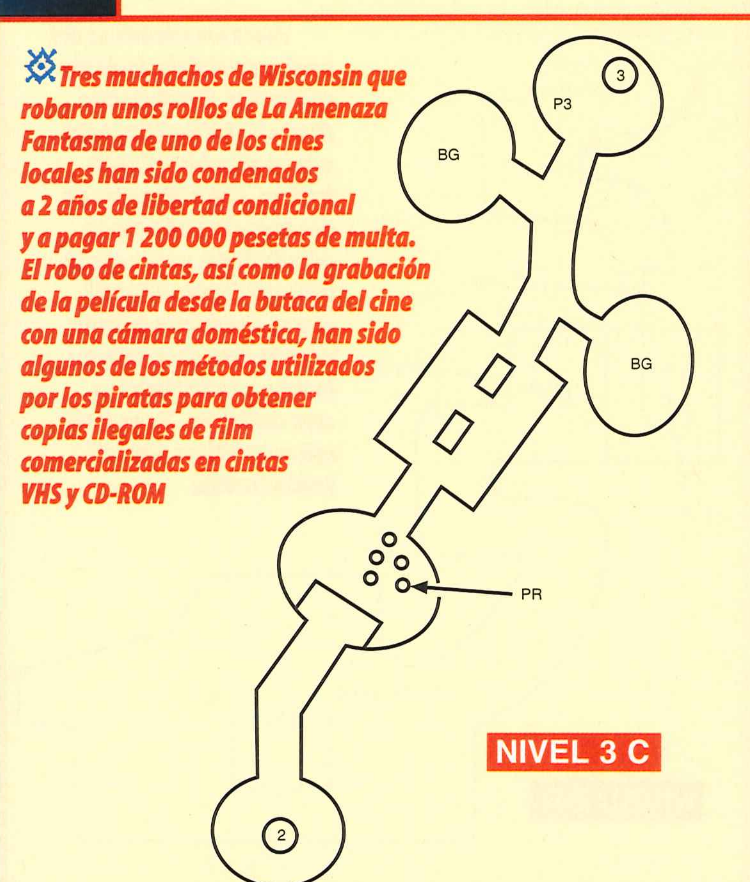
*Todos los miembros del equipo de rodaje, incluido el director, llevaban una chapa identificativa, para que no se colase ningún intruso. Lucas disponía de dos modelos: una con la cara de Yoda, y otra con la de Darth Vader. Anunció que se pondría la de Yoda cuando estuviese de buen humor, y la de Vader en caso contrario. No se le vio con esta última durante todo el rodaje*



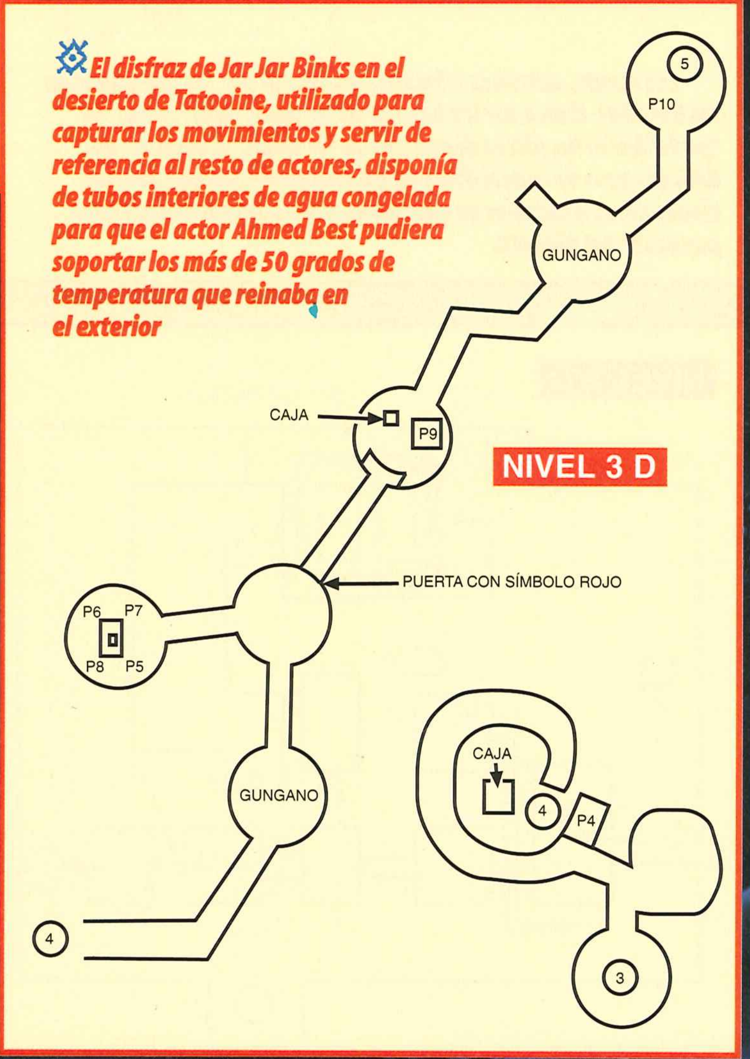

*Ewan McGregor, el actor que da vida a Obi-Wan Kenobi, es sobrino en la vida real de Denis Lawson, alias Wedge, unos de los pilotos de la Alianza más populares de la Segunda Trilogía*




*El rodaje no estuvo exento de incidentes. Natalie Portman resulta herida levemente en un ojo por una explosión fallida de uno de los efectos pirotécnicos; varios extras se desmayaron durante las escenas en el desierto, e incluso una persona llegó a sufrir un ataque al corazón*




*Tres muchachos de Wisconsin que robaron unos rollos de La Amenaza Fantasma de uno de los cines locales han sido condenados a 2 años de libertad condicional y a pagar 1 200 000 pesetas de multa. El robo de cintas, así como la grabación de la película desde la butaca del cine con una cámara doméstica, han sido algunos de los métodos utilizados por los piratas para obtener copias ilegales de film comercializadas en cintas VHS y CD-ROM*

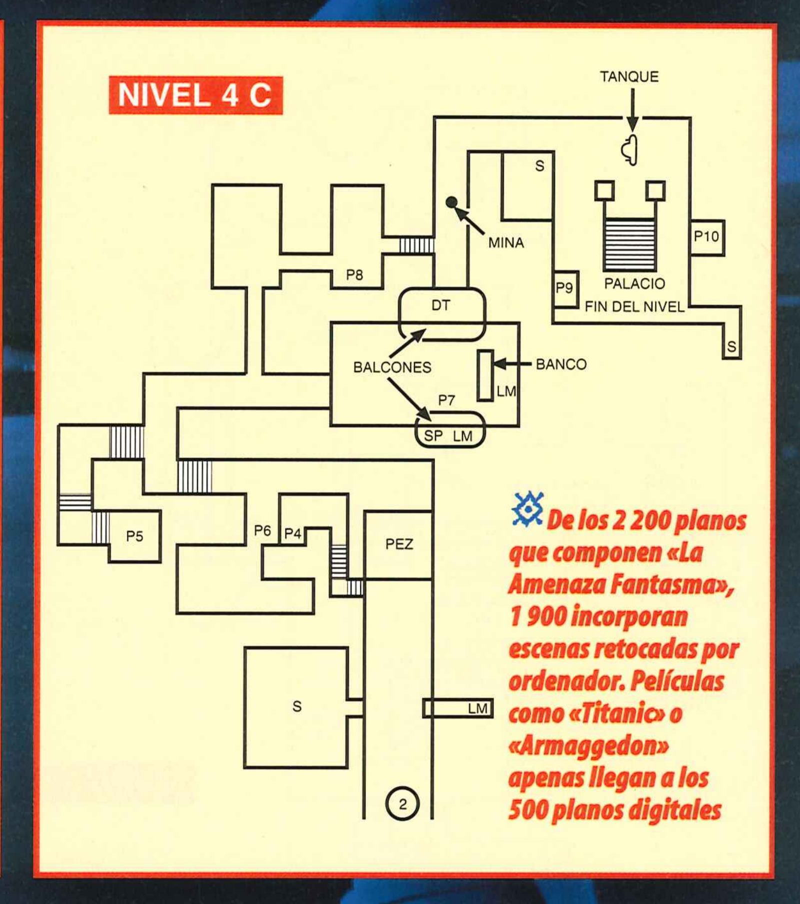



*El disfraz de Jar Jar Binks en el desierto de Tatooine, utilizado para capturar los movimientos y servir de referencia al resto de actores, disponía de tubos interiores de agua congelada para que el actor Ahmed Best pudiera soportar los más de 50 grados de temperatura que reinaba en el exterior*

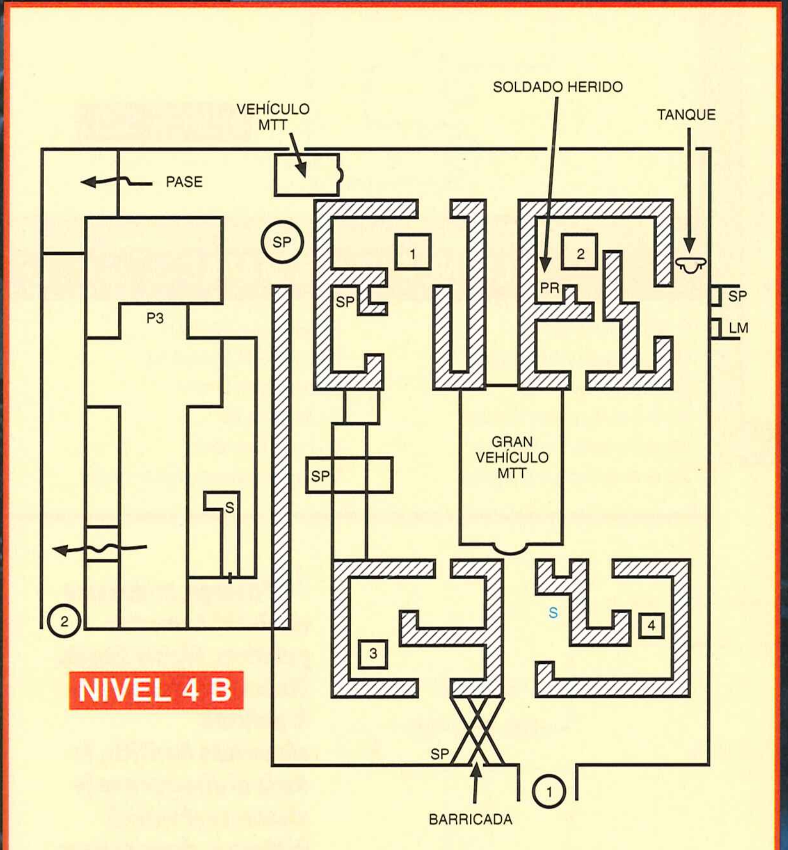
***Un obispo de México ha recomendado a sus feligreses que no acudan a ver La Amenaza Fantasma, por considerarla una imitación inmoral del Antiguo Testamento. A la Iglesia mejicana no le gusta la concepción virginal de Anakin, ni tampoco el que algunos personajes le aclamen como "el Elegido". Igualmente, también encuentra sospechosa la similitud entre la Fuerza y el Espíritu Santo. George Lucas se defiende argumentando que todas estas referencias no son patrimonio de la religión cristiana, pues también se dan en otras muchas creencias***

SOLDADOS
1
SOLDADO
PR
TANQUE
CATARATAS
PECES CARNÍVOROS
SP P2
ESCUDO DE ENERGÍA
P1
INICIO
LAGO

NIVEL 4 A

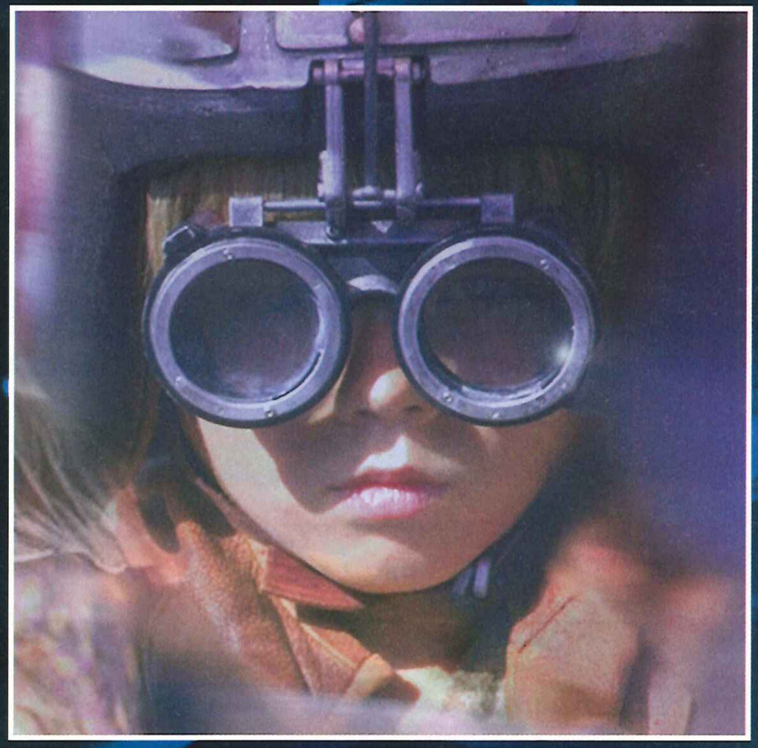



***De los 2 200 planos que componen «La Amenaza Fantasma», 1 900 incorporan escenas retocadas por ordenador. Películas como «Titanic» o «Armaggedon» apenas llegan a los 500 planos digitales***



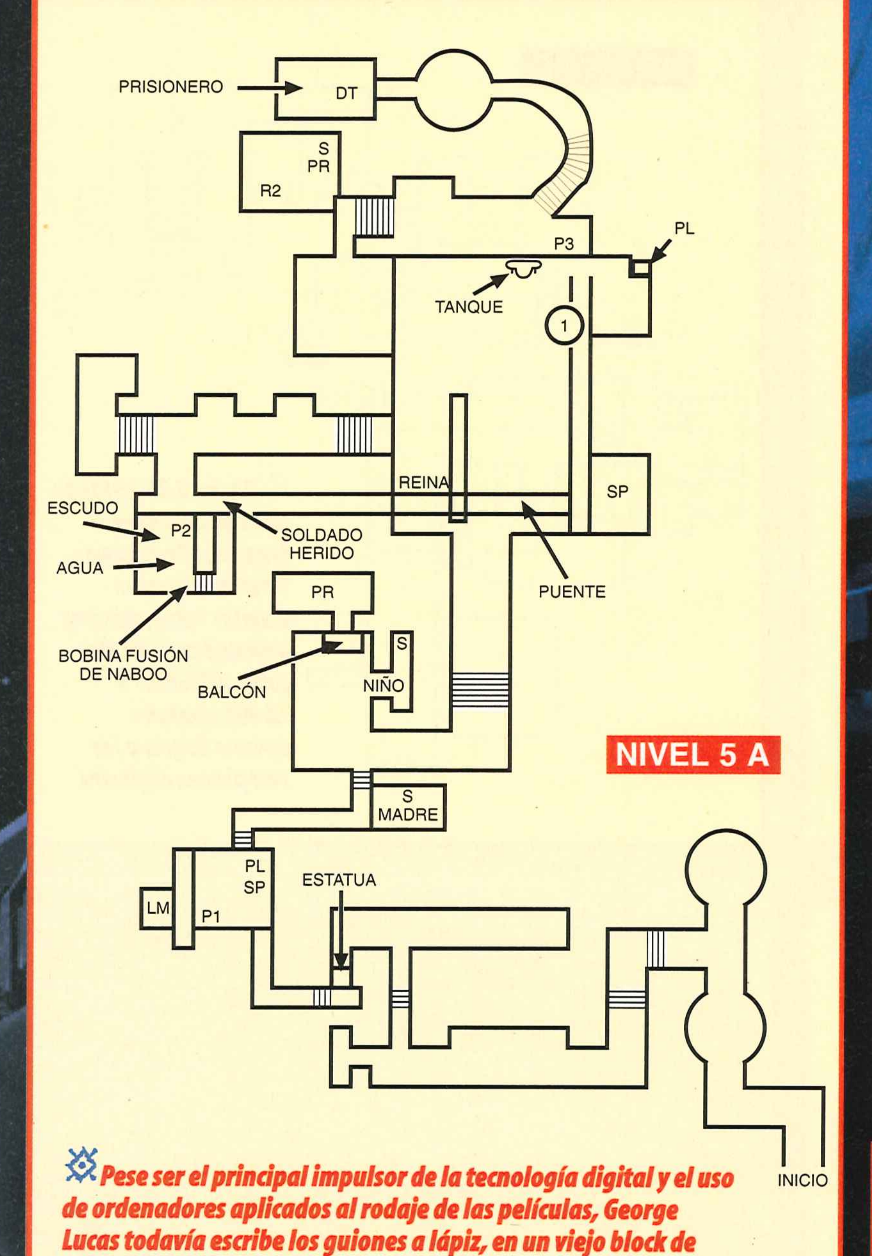



***Para construir los casi 70 escenarios presentes en la película, se levantó una carpintería en los estudios de Leavesden donde más de 100 carpinteros trabajaron sin parar durante varios meses***

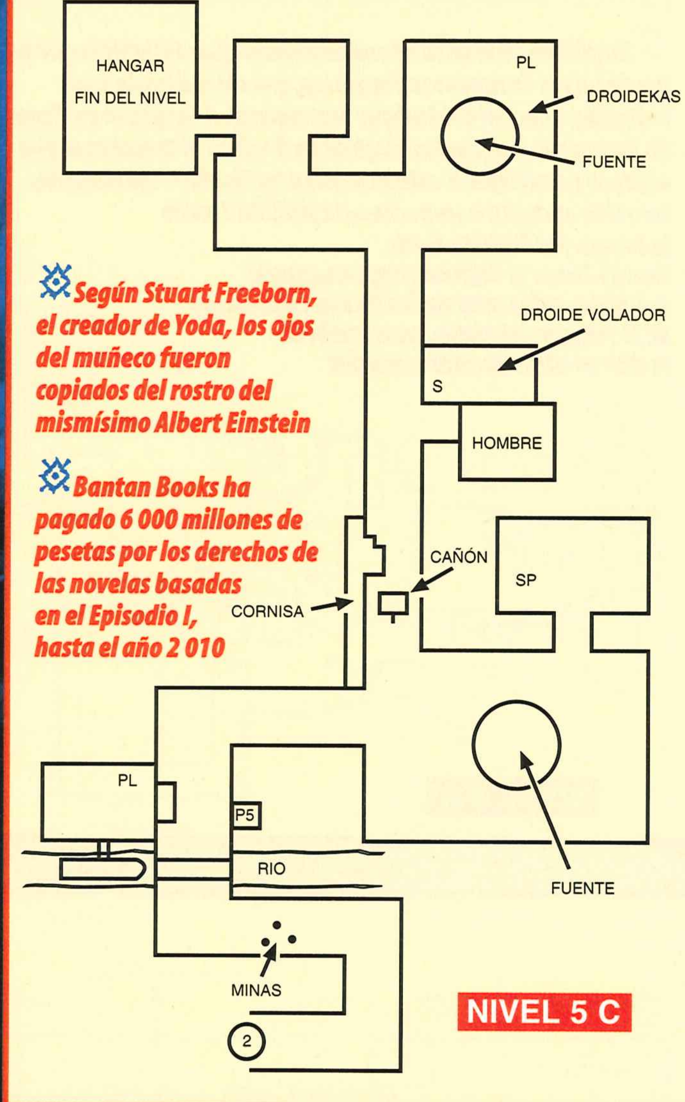


## LEYENDA DE LOS MAPAS

S: Paquete de Salud
SP: Paquete de Salud pequeño
PL: Pistola Láser
PR: Pistola Láser de repetición
LM: Lanzamisiles de Protones
BG: Bolas de Energía Gunganas
GC: Granadas Cegadoras
R-65: Arma de ráfaga R-65
DT: Detonador Termal
R2: Androide R2
P1, P2...: Pulsadores
1, 2...: Conexiones entre los mapas




Pese ser el principal impulsor de la tecnología digital y el uso de ordenadores aplicados al rodaje de las películas, George Lucas todavía escribe los guiones a lápiz, en un viejo block de notas con anillas

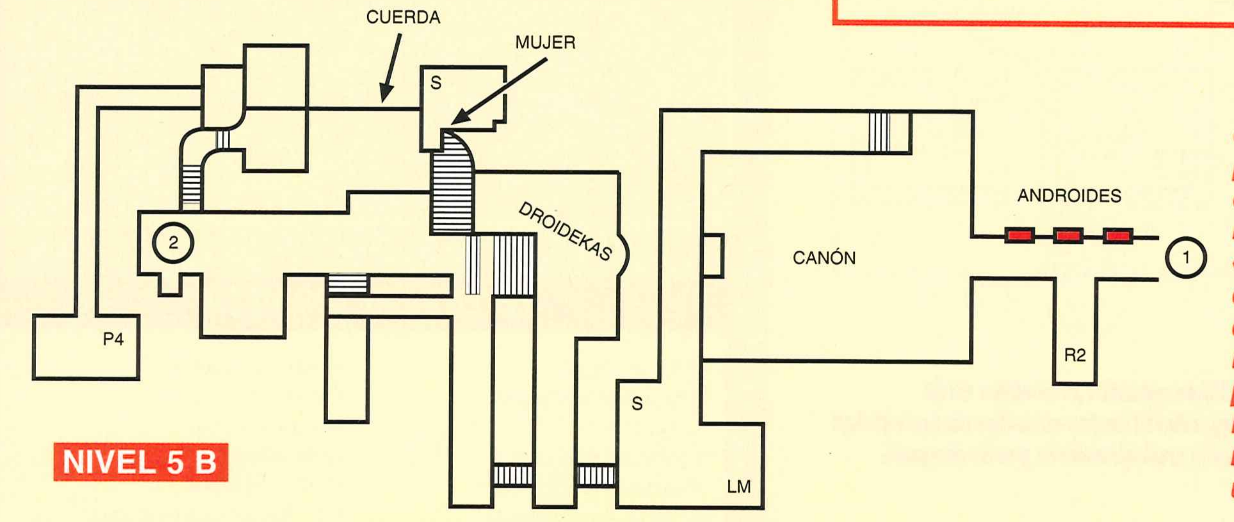



Según Stuart Freeborn, el creador de Yoda, los ojos del muñeco fueron copiados del rostro del mismísimo Albert Einstein

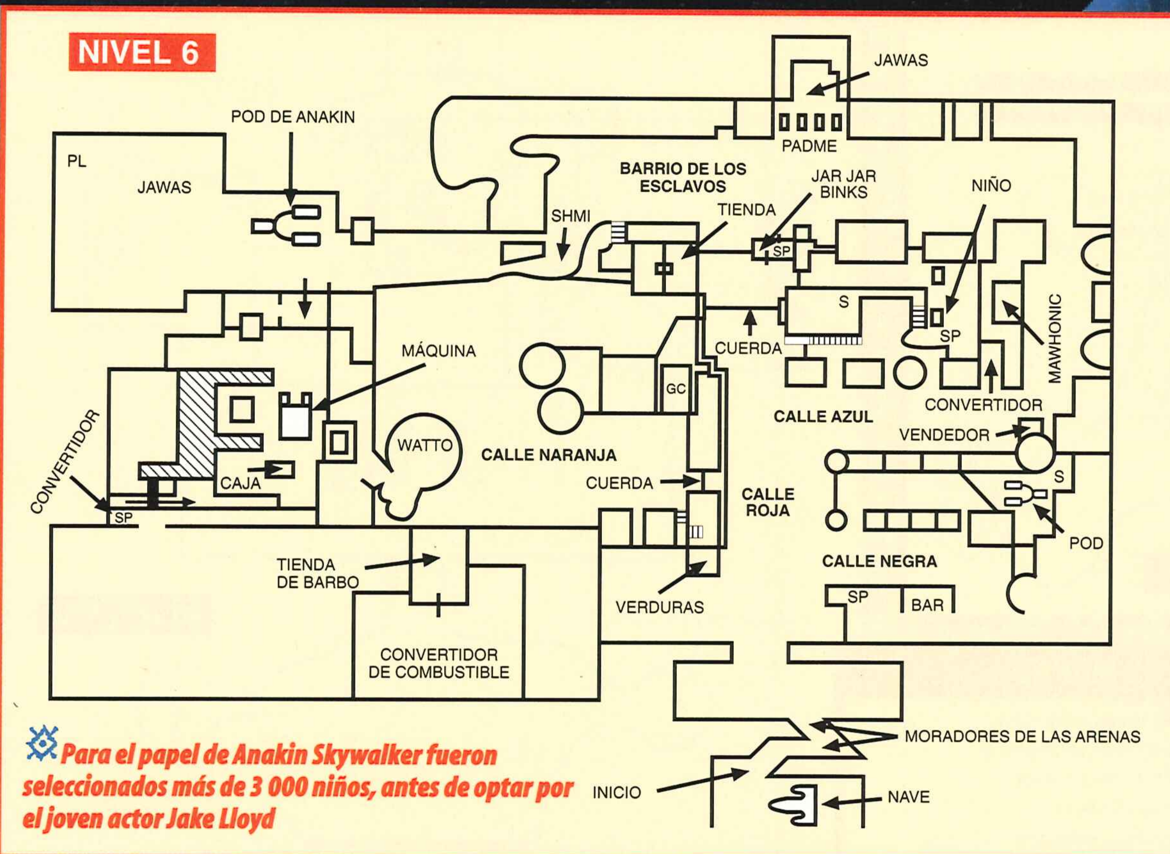
Bantan Books ha pagado 6 000 millones de pesetas por los derechos de las novelas basadas en el Episodio I, hasta el año 2 010

## LEYENDA DE LOS MAPAS

| | |
|---|---|
| S: Paquete de Salud | GC: Granadas Cegadoras |
| SP: Paquete de Salud pequeño | R-65: Arma de ráfaga R-65 |
| PL: Pistola Láser | DT: Detonador Termal |
| PR: Pistola Láser de repetición | R2: Androide R2 |
| LM: Lanzamisiles de Protones | P1, P2...: Pulsadores |
| BG: Bolas de Energía Gunganas | 1, 2...: Conexiones entre los mapas |



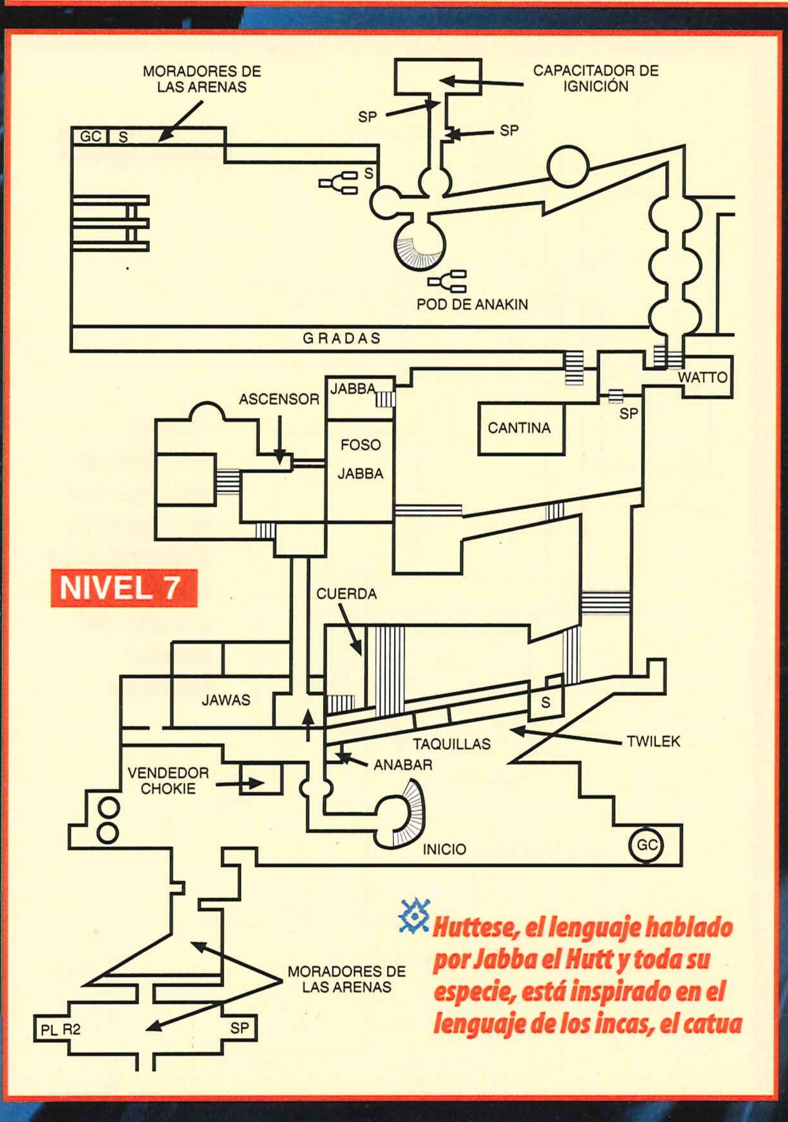

"George, alcánzame el R2-D2". Con estas palabras, Walter Murch, diseñador de sonido de la película «American Graffiti», le decía al director que le alcanzase el Rollo 2, Diálogo 2, durante unas pruebas de sonido. A Lucas le gustó el nombre, y bautizó así a uno de sus androides.



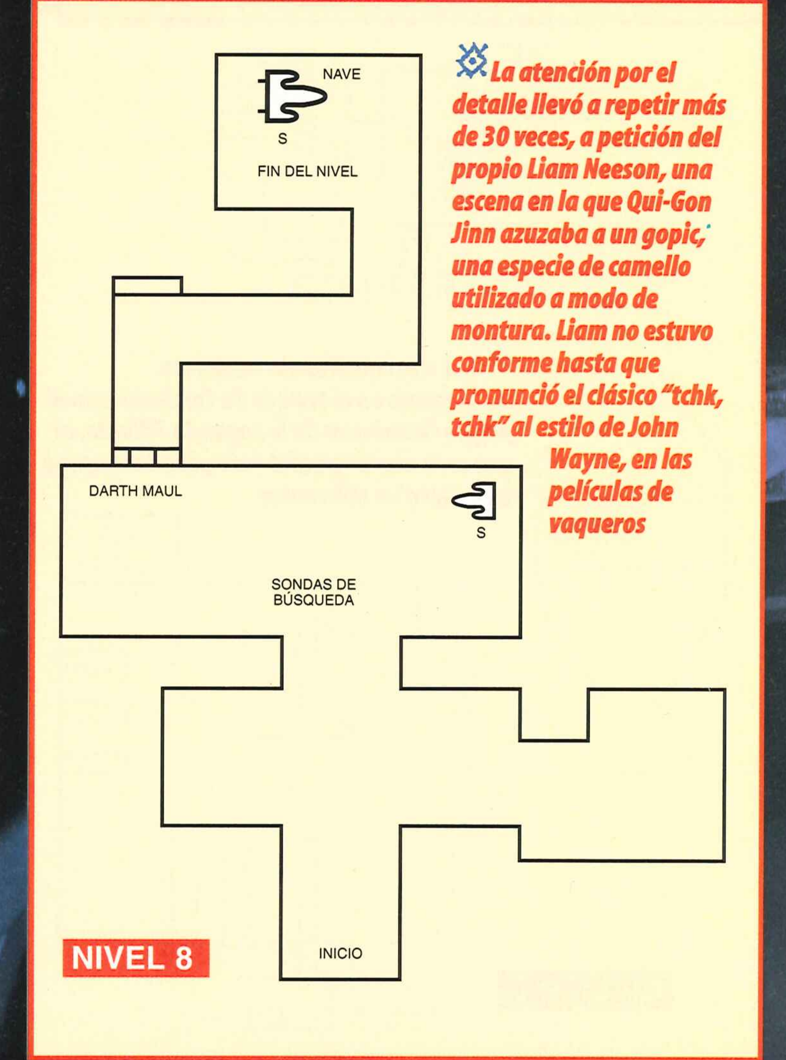

*Para el papel de Anakin Skywalker fueron seleccionados más de 3 000 niños, antes de optar por el joven actor Jake Lloyd*

*Al igual que ocurrió en el rodaje de la primera película, veinte años atrás, una tormenta destruyó el decorado de Mos Espa, en el desierto de Túnez. Durante el vendaval de lluvia y viento los motores de aviones viejos, utilizados para diseñar los "pod", fueron desplazados más de 100 metros, pese a que algunos pesaban más de 2 000 kilos*

*Era tanto el calor que reinaba en el desierto de Túnez, que el rodaje comenzaba a las cuatro de la mañana, y a la una de la tarde debían dejarlo todo. Algunos técnicos consiguieron freír un huevo sobre la cabeza metálica de R2*

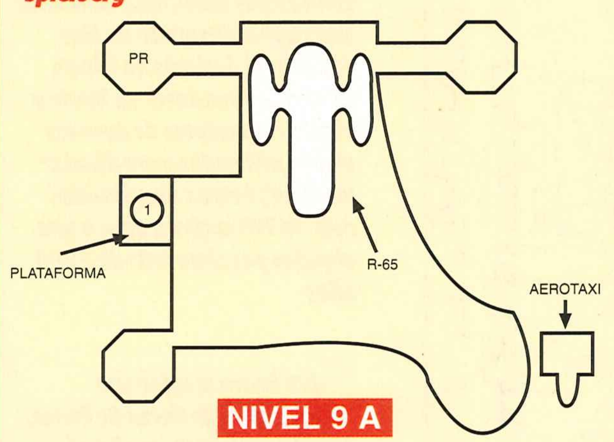


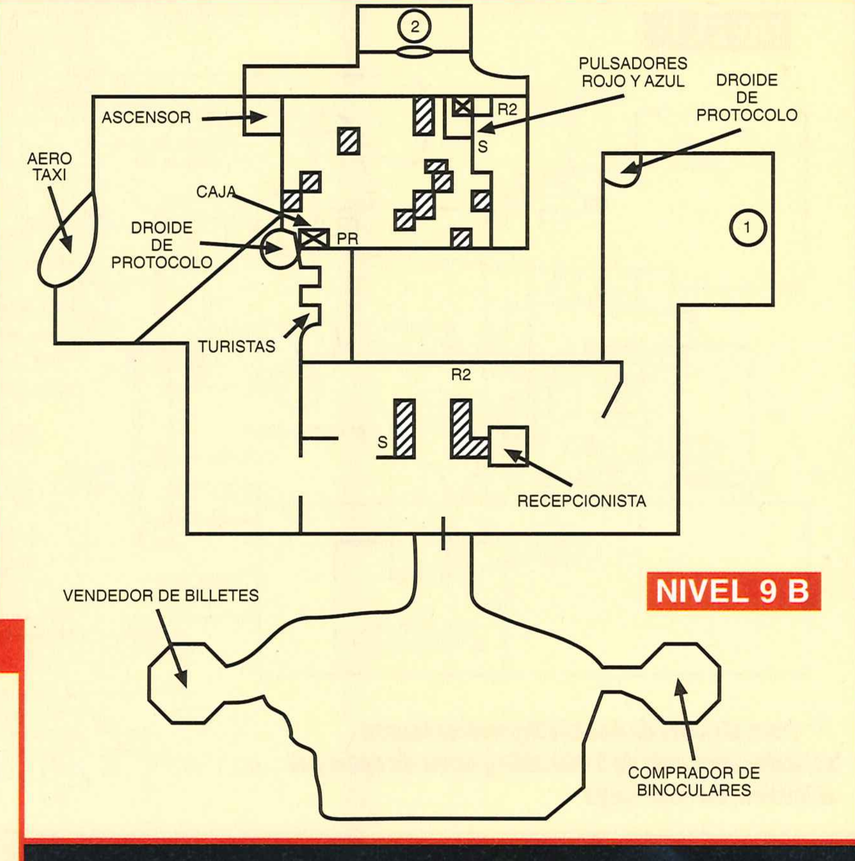

*Huttese, el lenguaje hablado por Jabba el Hutt y toda su especie, está inspirado en el lenguaje de los incas, el catua*




*La atención por el detalle llevó a repetir más de 30 veces, a petición del propio Liam Neeson, una escena en la que Qui-Gon Jinn azuzaba a un gopic, una especie de camello utilizado a modo de montura. Liam no estuvo conforme hasta que pronunció el clásico "tchk, tchk" al estilo de John Wayne, en las películas de vaqueros*

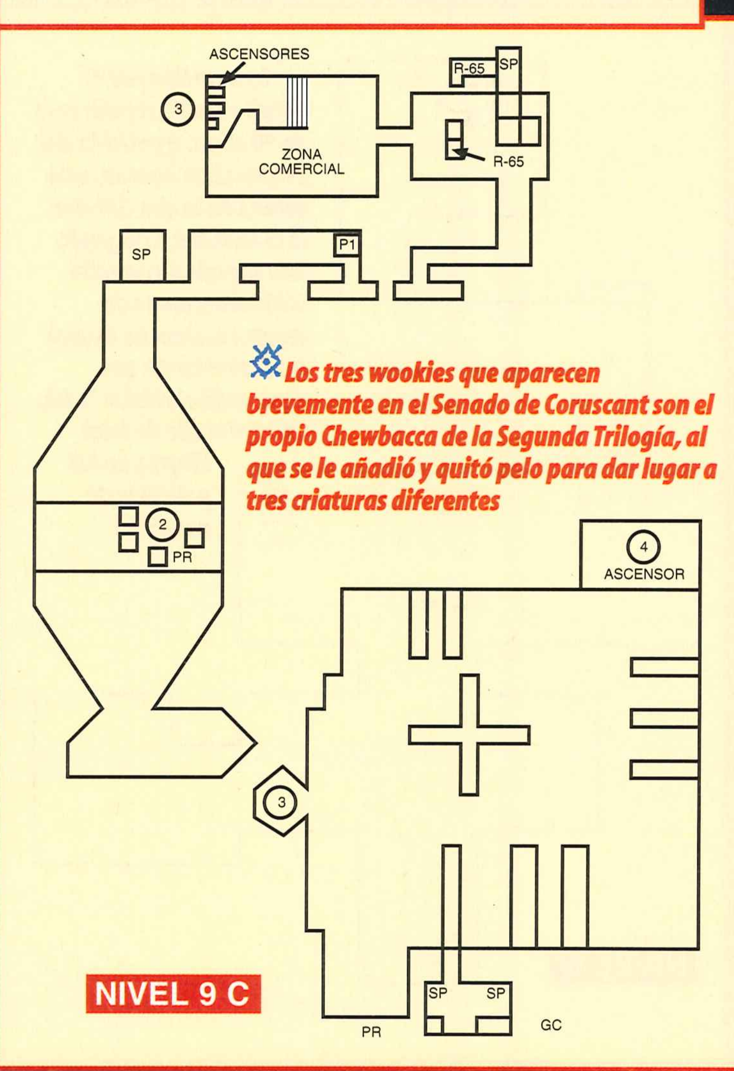
*En la escena del Senado Galáctico aparecen tres ETs, en homenaje a la entrañable película de Steven Spielberg*



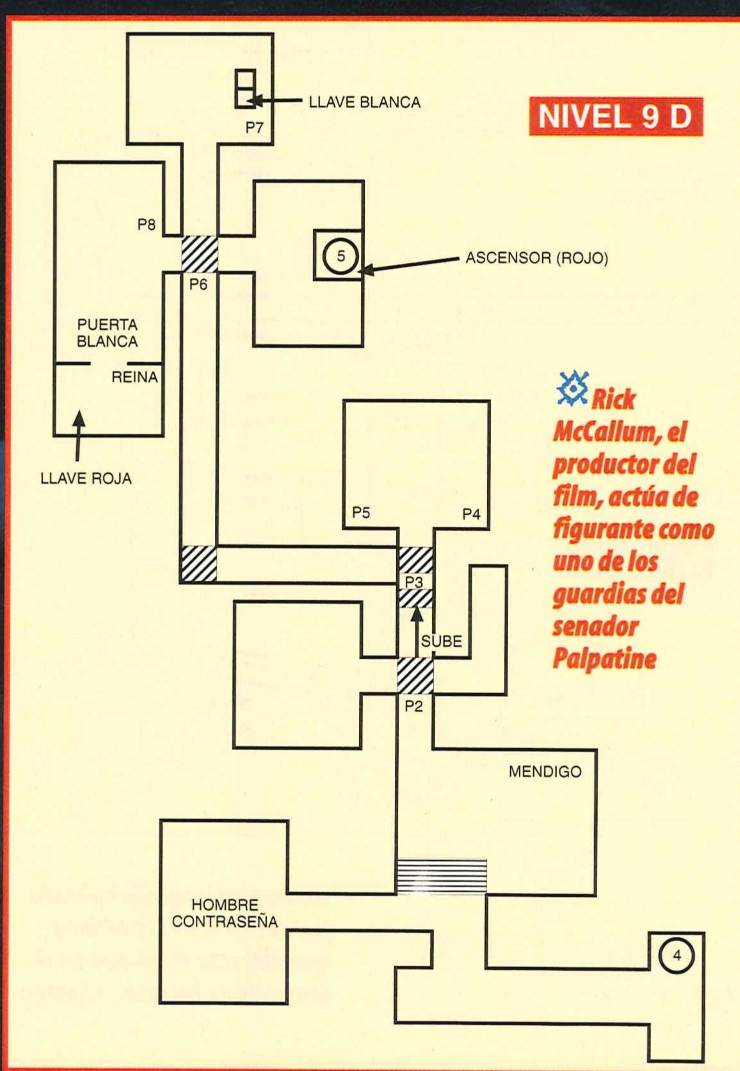




## LEYENDA DE LOS MAPAS

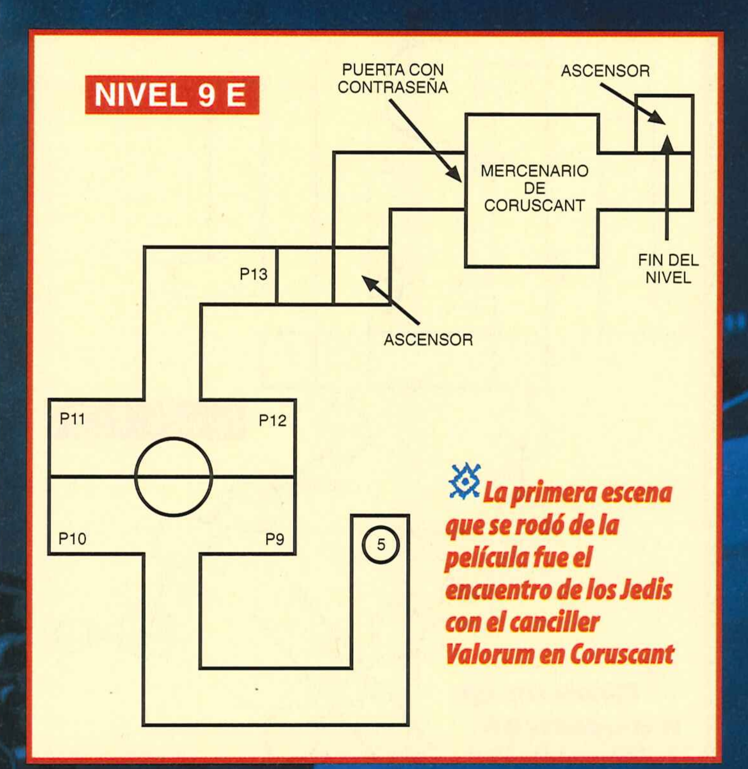
| | |
|---|---|
| S: Paquete de Salud | GC: Granadas Cegadoras |
| SP: Paquete de Salud pequeño | R-65: Arma de ráfaga R-65 |
| PL: Pistola Láser | DT: Detonador Termal |
| PR: Pistola Láser de repetición | R2: Androide R2 |
| LM: Lanzamisiles de Protones | P1, P2...: Pulsadores |
| BG: Bolas de Energía Gunganas | 1, 2...: Conexiones entre los mapas |



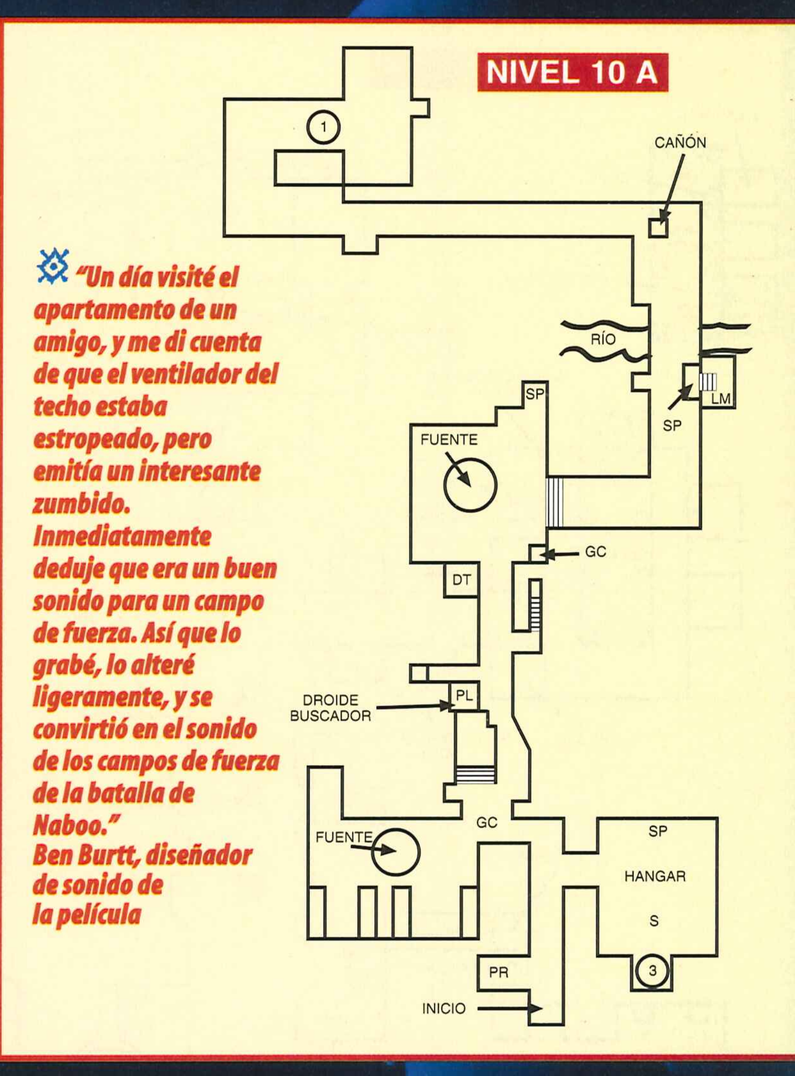

*Los tres wookies que aparecen brevemente en el Senado de Coruscant son el propio Chewbacca de la Segunda Trilogía, al que se le añadió y quitó pelo para dar lugar a tres criaturas diferentes*



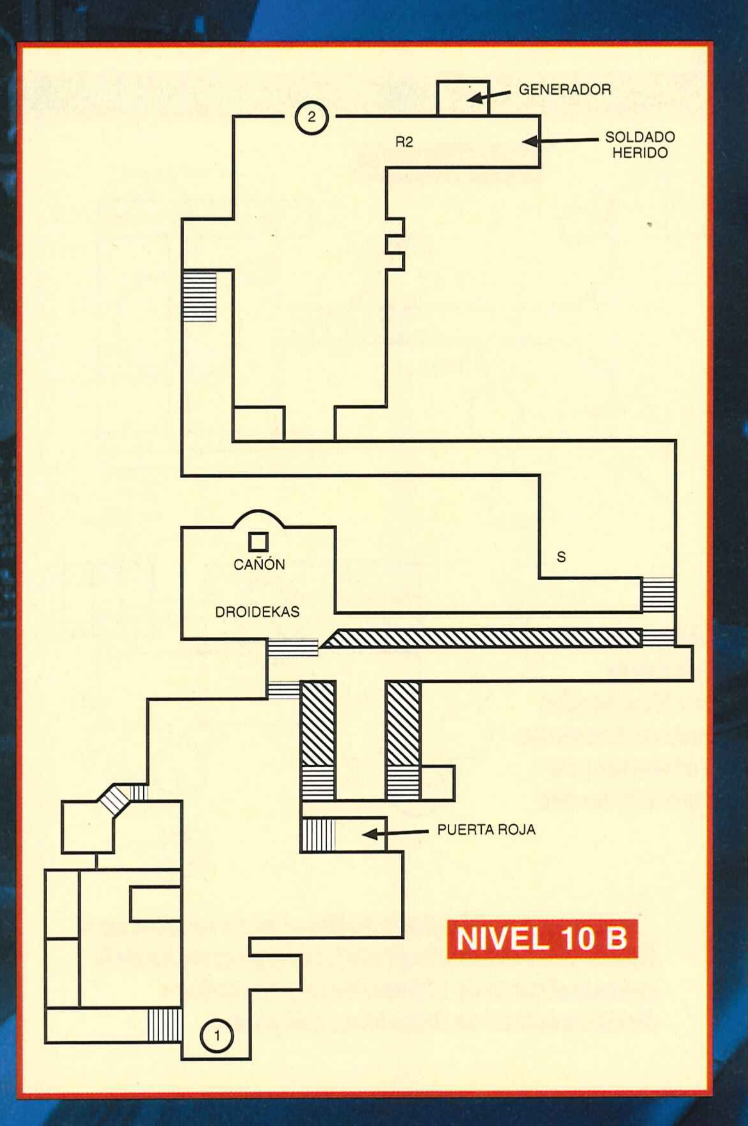

*Rick McCallum, el productor del film, actúa de figurante como uno de los guardias del senador Palpatine*

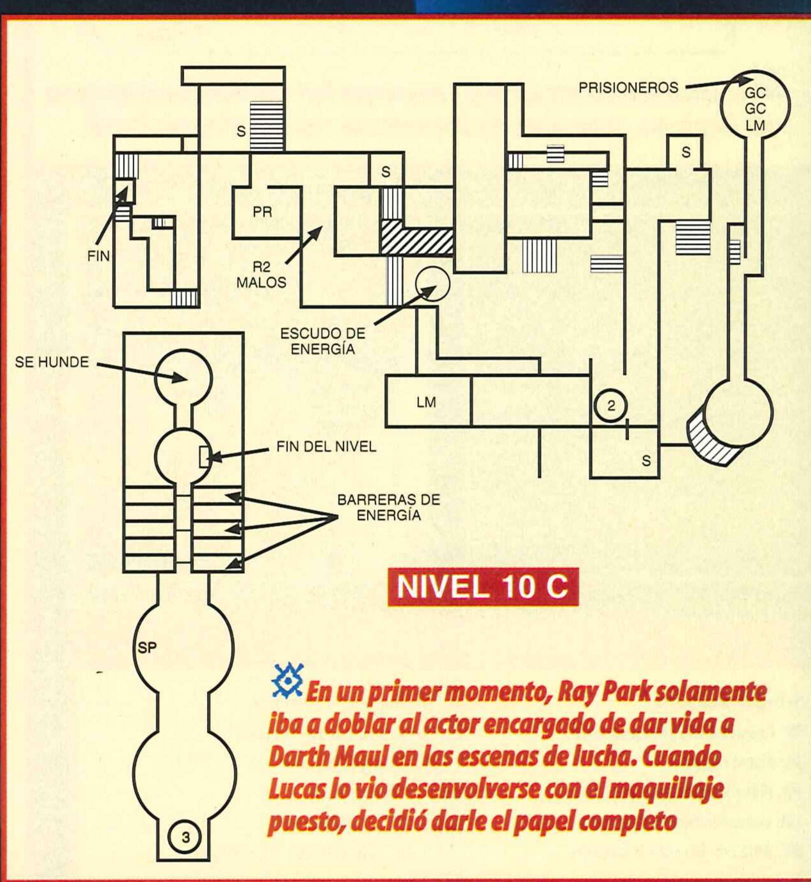



*La primera escena que se rodó de la película fue el encuentro de los Jedis con el canciller Valorum en Coruscant*




*"Un día visité el apartamento de un amigo, y me di cuenta de que el ventilador del techo estaba estropeado, pero emitía un interesante zumbido. Inmediatamente deduje que era un buen sonido para un campo de fuerza. Así que lo grabé, lo alteré ligeramente, y se convirtió en el sonido de los campos de fuerza de la batalla de Naboo." Ben Burtt, diseñador de sonido de la película*



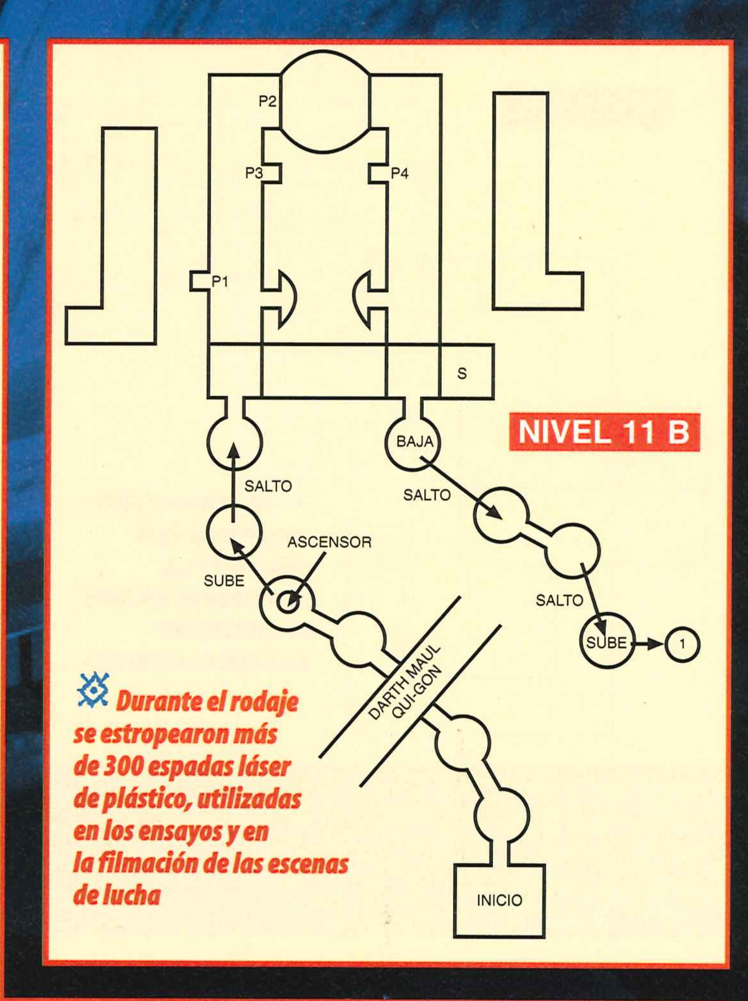




*En un primer momento, Ray Park solamente iba a doblar al actor encargado de dar vida a Darth Maul en las escenas de lucha. Cuando Lucas lo vio desenvolverse con el maquillaje puesto, decidió darle el papel completo*

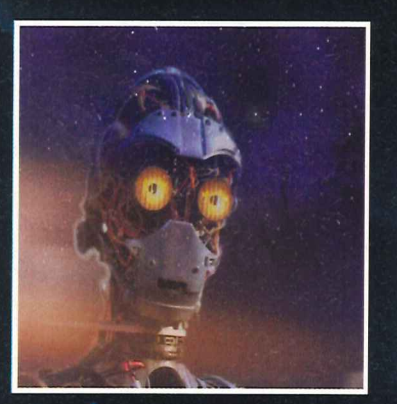
## NIVEL 11 A

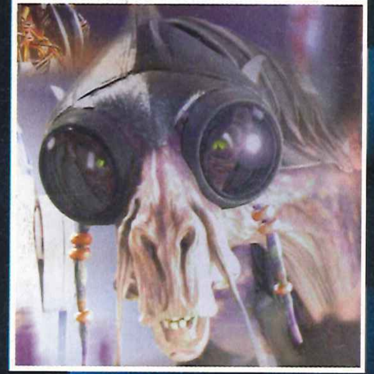
ASCENSOR
CAJA
PISO INFERIOR
PUERTA ROJA
SP
SP
PL PR
VIRREY
S
ESTATUA
S
PANEL DE CONTROL ROJO
1
CAJA
LLAVE ROJA
PISO SUPERIOR
CAÑÓN
1
S
DROIDEKA
LLAVE AZUL
PANEL DE CONTROL AZUL
SP
SP PR
PR
CAÑONES
LLAVE BLANCA
DROIDES
P1
SOLDADO
SP
CAJA
P5
PL
S
DT
S
LM
INICIO

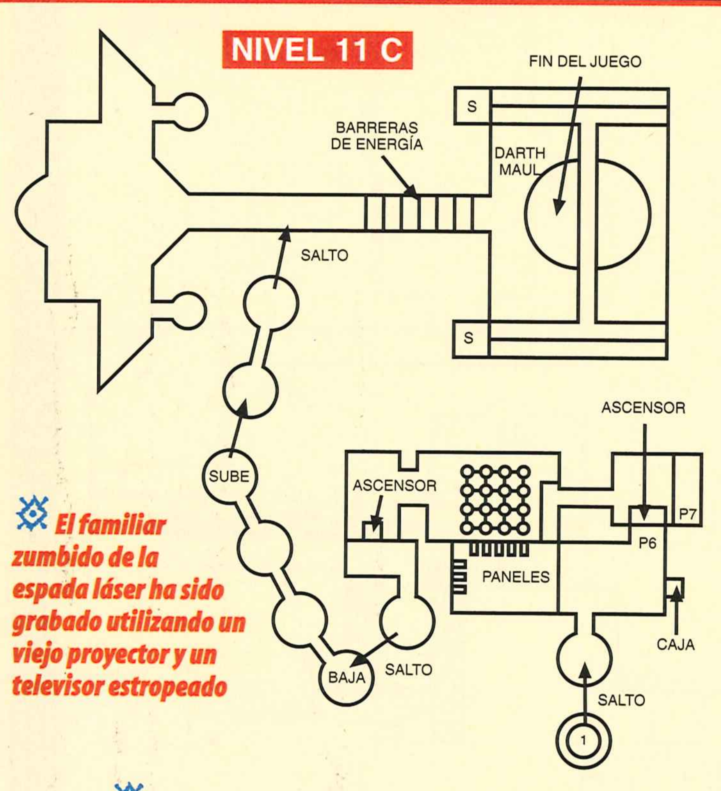
*El amenazante tatuaje rojo y negro que luce Darth Maul en el rostro está inspirado en las pinturas de guerra de algunas tribus de Brasil*




*Durante el rodaje se estropearon más de 300 espadas láser de plástico, utilizadas en los ensayos y en la filmación de las escenas de lucha*








*El familiar zumbido de la espada láser ha sido grabado utilizando un viejo proyector y un televisor estropeado*

*Las escenas del palacio de Theed están rodadas en el Palacio Real de Caserta (Italia). La larga escalera de la película dispone de 116 escalones, y fue tallada directamente en un único bloque de piedra*

## LEYENDA DE LOS MAPAS

S: Paquete de Salud
SP: Paquete de Salud pequeño
PL: Pistola Láser
PR: Pistola Láser de repetición
LM: Lanzamisiles de Protones
BG: Bolas de Energía Gunganas
GC: Granadas Cegadoras
R-65: Arma de ráfaga R-65
DT: Detonador Termal
R2: Androide R2
P1, P2...: Pulsadores
1, 2...: Conexiones entre los mapas




La Amenaza Fantasma

# El cine del siglo XXI

**Cuando George Lucas decidió regalarnos la nueva trilogía, al fin, fue porque supo que había llegado el momento. Muy «Star Wars». «El Retorno del Jedi» se estrenó en 1 983. Dieciséis años de paréntesis. Lucas estaba ocupado con otras cosas, desde luego. Pero hay otra razón para esta tan larga y sufrida espera. El listón tecnológico y visual alcanzado por la primera trilogía era tan alto que hicieron falta todos estos años, y películas como «Parque Jurásico», para que su fábrica de efectos visuales, la IL&M, Industrial Light and Magic, estuviera preparada.**

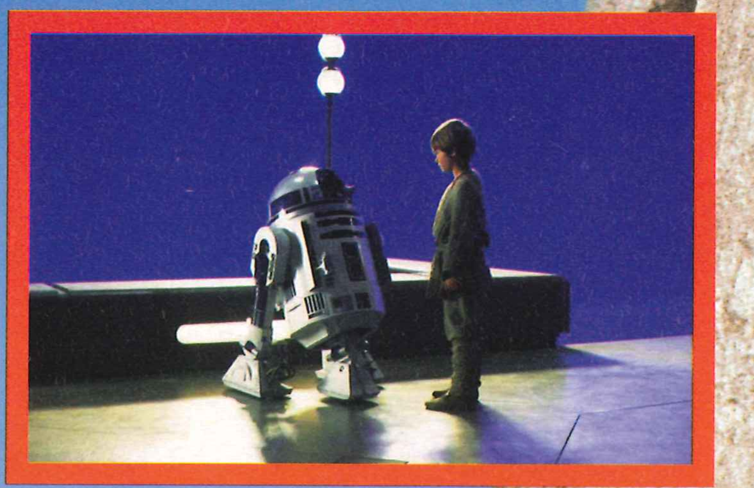
Darth Maul realiza una acrobacia con la consabida "pantalla" azul que posteriormente se eliminará.



Darth Maul cayendo en el vacío azul en la lucha con los dos caballeros Jedi.

**MÁS DE MIL PERSONAS TRABAJARON EN LA PELÍCULA,** la mayoría enfocados a recrear virtualmente el nuevo universo de Star Wars

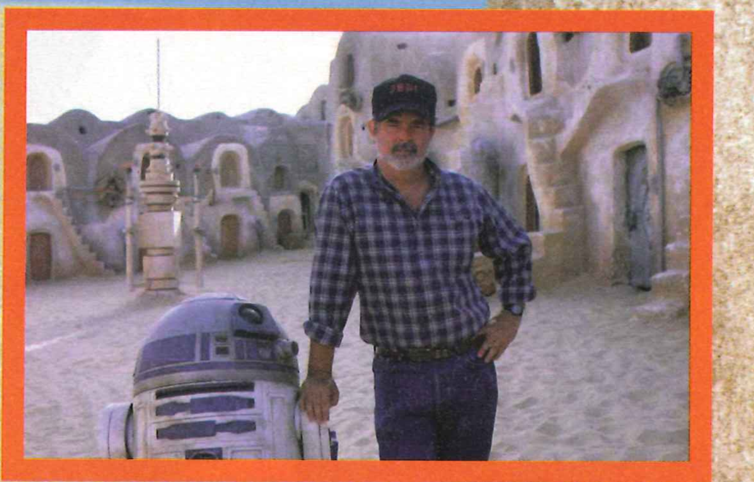
Jar Jar Binks pasa ¡90 minutos en la pantalla! **UNA PESADILLA INFORMÁTICA PARA LOS ANIMADORES**



Anakin y R2D2 delante de la sempiterna pantalla azul.

La acción se rodó en gran parte **DELANTE DE GRANDES PANTALLAS AZULES,** que luego serían reemplazadas por los paisajes sintéticos.





George Lucas con R2D2 en un escenario de Tatooine.

Más de mil personas trabajaron en la película, la mayoría enfocados a recrear virtualmente el nuevo universo de «Star Wars». ¿Nuevo? No, tanto. Este fue uno de los grandes retos. Tenían que crear el pasado del futuro. Y disponían de los medios de creación digitales para hacer completamente real su imaginación. Los creativos y los diseñadores de efectos especiales debían hacer máximo uso de su brujería digital, pero con criterio, no debía suceder que el pasado de «Star Wars» resultara más nuevo que su futuro inmediato. Debían resultar coherentes con la artesanía que hace 23 años hizo milagros en «La Guerra de las Galaxias». El pasado podía ser más brillante, gracias a la prosperidad económica de la Federación comercial, pero no más nuevo ni superior.

George Lucas ya podía desarrollar totalmente los planetas y las ciudades de la galaxia «Star Wars», construir aliens digitales absolutamente convincentes, recrear batallas con miles de soldados y robots, preparar al cine para el siglo XXI. Y en IL&M se pusieron manos a la obra. Los principales hitos de la película fueron la creación de escenarios con miles de extras digitales, las reconstrucciones virtuales de ciudades y espacios kilométricos, la perfecta animación de personajes y vestimentas totalmente sintéticos, y la simulación de velocidades de cientos o miles de kilómetros por hora de maquetas digitales. Como en la carrera de pods, vainas-tanque a toda pastilla virtual. El 70% de los fotogramas de «La Amenaza Fantasma» está realizado o completado con efectos visuales por ordenador. Hay 225 modelos animados diferentes generados por ordenador. ¡Jar Jar Binks pasa 90 minutos en la pantalla! Una verdadera pesadilla informática para los animadores, texturizadores y modeladores de IL&M.

## UN LIMBO DE PANTALLAS AZULES

Los actores comentaron que debían estar concentradísimos en las escenas y echarle unas ciertas dosis de imaginación, ya que las rodaron antes de que IL&M hiciera o completara los escenarios virtuales. La acción se rodó en gran parte delante de grandes pantallas azules, que luego serían reemplazadas por los paisajes sintéticos. Los actores tenían como apoyo los diseños de Doug Chiang, los gráficos secuenciados de la acción (story boards), los animatics, animaciones generadas por ordenador de baja resolución de la escena, y maquetas. También aparecían a veces las cabezas de Jar Jar y otros personajes a la altura adecuada, a veces portadas por actores humanos, que interpretaban sus voces y movimientos. Se construyeron entre setenta y sesenta platós, en parte con decorados y elementos reales de referencia, y en gran parte pantallas azules. En bastantes de estos platós los decorados llegaban hasta cubrir la altura de la cabeza de los actores. A partir de ahí las paredes y detalles de las estancias se construían por ordenador. Al ser Liam Neeson tan alto ocasionó gastos de 150 000 dólares extra por centímetros de decorados adicionales. Realmente resultaba más económico por ordenador. El presupuesto de «La Amenaza Fantasma», 120 millones de dólares, queda lejos de otras superproducciones norteamericanas de este año, la Infografía no sólo mejora un film sino que lo abarata. Al menos IL&M lo ha conseguido.

## CREAR PERSONAJES Y ESCENARIOS

Para hacer un personaje por ordenador en «La Amenaza Fantasma» primero se parte de dibujos y bosquejos realizados a mano por Doug Chiang y su equipo de artistas, diez mil veces revisados y cambiados por George Lucas. De los cientos de personajes orgánicos diferentes dibujados "sólo" 100 se generaron finalmente por ordenador. Un récord. Estos dibujos se secuencian en story boards, que previsualizan el movimiento de los personajes, como en un cómic. Así se pulen un poco y se van definiendo las tomas virtuales. Usando estas referencias el departamento de diseño modela los personajes en arcilla rígida. Examinando las esculturas 3D y proyectando luces desde todos los lados los modeladores y animadores empiezan a imaginarse la cosa. Se procede a digitalizar minuciosamente la escultura de arcilla mediante escáner 3D y se introduce en el ordenador para que pueda manipularse y dotarla de realismo mediante herramientas informáticas. Texturas, piel, músculos, rugosidades, detalles se aplican sobre el modelo 3D. Se colocan las cámaras virtuales –movidas por el ratón o el teclado– y se maneja el movimiento de los personajes 3D. Normalmente existe un actor que interpreta al personaje y que le da la voz. El actor humano se mueve como debiera moverse, por ejemplo Jar Jar, totalmente desgarbado. Mediante sistemas de captura de movimientos se asimila el feeling del movimiento del actor humano y se traspasa al actor virtual. Luego hay que integrar a todos los personajes virtuales en las escenas. Se trabajan los brillos, los sombreados, los defectos hasta conseguir la realidad deseada. Después se ponen los decorados y paisajes virtuales, se limpian digitalmente los fotogramas, y se añaden los efectos especiales: explosiones, rayos láser, los efectos de sonido. Por último, se optimiza cada fotograma dándole el último acabado mediante un proceso llamado render.

Los problemas vienen cuando hay que mover a personajes tan extraordinarios y complicados como los gungans e integrarlos con actores humanos en escenarios mitad sintéticos, mitad reales, llenos de efectos especiales. O también cuando se trata de mover a 10 000 de estos bichos virtuales en una batalla.

## LOS EXTRAS DIGITALES

«La Amenaza Fantasma» ha representado la emergencia de los extras digitales fotorrealistas. En la batalla entre gungans y droids se resuelve de manera magistral el movimiento de los ejércitos, de grupos de 4 000 individuos cada uno y el movimiento de cada individuo simultáneamente. ¿Qué sistema de control y animación informático permite algo así? ¿Cómo se renderizan cientos o miles de modelos animados? Se necesita un elevado nivel de control del movimiento del grupo grande, de la muchedumbre, hasta el punto en que resulte fácil entremezclarlo con el movimiento de cada personaje individual. Se necesita una herramienta informática para coreografiar los ejércitos. Se hizo con el software Maya donde cada partícula de la coreografía representaba un individuo. Controlando la posición, la orientación y la variación del color y del aspecto material de cada individuo al afectarse por el movimiento coreográfico. Para las habilidades de cada personaje, después de algunas investigaciones en IL&M, se decidieron por una librería de ciclos de animación creada finalmente con Softimage. Con un reducido número de "ficheros master" de movimiento se consiguió un enorme campo de movimiento para los ejércitos de anfibios gungans y de droides mecánicos. Cada 60 ó 120 fotogramas se repiten los movimientos cíclicamente en cada individuo, pero diferentes en el conjunto. El número de ciclos distintos para los droides fue de 48 y de 55 para la infantería Gungan. En esta escena todo es digital, hasta la hierba. La perfecta ilusión digital hace que sigas la batalla como una batalla real. Como dice Dennis Muren, el supervisor jefe de efectos visuales, ganador de 8 oscars, "te lo tragas sin más". Es la filosofía IL&M, los efectos perfectamente integrados en la historia, al servicio de ésta.

También en la Parada triunfante de Gungans en la capital de Naboo para celebrar la victoria final, lo que se hizo es que se filmó a pequeños grupos de actores desfilando, y se compusieron en las posiciones determinadas logrando un gran conjunto mediante Softimage 3D. Los edificios de la filmación en vivo medían poco más de dos metros de altura y fueron aumentados de talla por ordenador. Primero se hizo un test del desfile con modelos de baja resolución mientras el ejército Gungan era renderizado. El gentío que aplaudía fue insertado después componiendo grupos de unas treinta personas. Por último se añadió el confeti creado en 3D. La mayor parte del hardware utilizado en la generación de imágenes digitales estaba compuesto por estaciones gráficas SGI.

## CARRERA DE PODS EN EL ESTADIO

Las escenas donde aparece el público en el estadio de Mos Espa se resolvieron de distintas maneras. Algunas escenas de los espectadores de fondo fueron resueltas de modo tradicional mediante un estadio en miniatura poblado de 335 000 bastoncitos de algodón coloreados y movidos con el ventilador de un secador de pelo, luego integradas digitalmente. Otras escenas de fondo, así como las muchedumbres que aparecían sobre la arena del estadio fueron referenciadas geométricamente a partículas individuales y animadas mediante el software de sistemas de muchas partículas de MAYA.

Sin ordenadores jamás se hubiera podido obtener la fantástica carrera de vainas-tanque en el que las simulaciones digitales de las explosiones y choques desastrosos son perfectas. La velocidad de los pods es de más de 800 km por hora. Cuando uno de ellos se estrella lo hace con un realismo nunca visto. Las vueltas que dan, los estallidos de las diferentes partes, como caen éstas y rebotan. Por eso es tan emocionante y vibrante, un homenaje del futuro a las carreras de cuádrigas romanas de "Ben-Hur". Para previsualizar la carrera y los choques primeramente se elaboraron hasta 25 minutos de animatics de la misma. Los animatics son gráficos animados generados por ordenador pero a baja resolución, con poco detalle de texturas, luces y polígonos, pero que permiten tener una idea clara de la acción. Así se fueron seleccionando las diferentes



Dos animados aliens charlando antes de las carreras de vainas-tanque.

Un caza estelar de la fuerza aérea de Naboo en la batalla contra las fuerzas de la Federación.

Sebulba, el personaje supervisado por Miguel Ángel Fuertes se enfrenta a Anaki

Los dos Jedis oscuros de la Amenaza Fantasma con Coruscant de fondo, diseñada por ordenador.

Qui-Gon y Obi-Wan ante el consejo Gungan en una escena casi completamente generada por ordenador.

Una bella vista de la ciudad submarina Otoh Gunga, generada enteramente por ordenador, de inspiración Decó.

Los dos caballeros Jedi con sus sables láser.

El joven Obi-Wan agarrado a un saliente en un pozo interminable mediante un efecto visual informático.

La reina Amidala en la sala del trono.

El simpático apostador Watto merodeando al caballero Jedi.

Jar Jar Binks junto a Liam Neeson.

La cabeza esculpida de Jar Jar que aparecía en cualquier lugar del plató, en este caso para medir la sombra que se proyectaba sobre el personaje.

El ejército de los Gungans se enfrenta a las fuerzas de la Federación Comercial.

**La Amenaza Fantasma ha representado la emergencia de los extras digitales fotorrealistas. En la batalla entre gungans y droids participan más de 8 000**





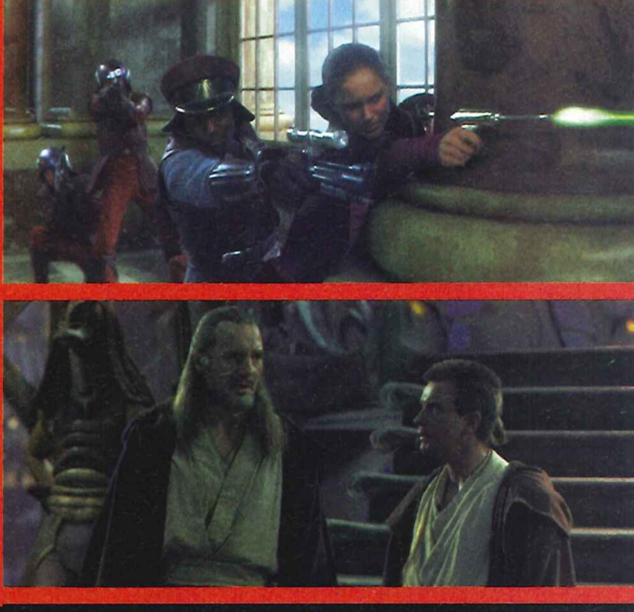


La increíble Nathalie Portman en el personaje de la Reina Amidala.

**Sin ordenadores jamás se hubiera podido obtener la fantástica carrera de vainas-tanque en el circuito de Mos Espa**







Nuevamente se utilizó MAYA para las explosiones en millones de piezas. Según Habib Zargapour, supervisor de efectos visuales "la destrucción y deformación requerida en el choque de una vaina-tanque a reacción es extremadamente compleja desde el punto de vista de la Infografía.
El reto más grande era que todos los elementos que aparecían en la escena eran interdependientes".

### JAR JAR, BOSS NASS Y SEBULBA

Estos son los personajes digitales más sugerentes y que más aparecen en «La Amenaza Fantasma». Jar Jar, a veces cargante, trajo de cabeza a los animadores para conseguir reflejar de modo coordinado el movimiento de las orejas, con el resto del cuerpo y sus ropas. Por poner dos ejemplos, los diseñadores tuvieron que hacer un modelo de los músculos faciales y de todo el cuerpo para que pudieran entender cómo se movía Jar Jar. Fue necesario programar un algoritmo de movimiento expresamente para este insidioso personaje. Todavía tuvieron que engordarle los labios y cambiar partes de su aspecto hasta que consiguieron después de un mes que se moviera apropiadamente. Pero faltaba la ropa, ese chaleco corto que llevaba. En IL&M tuvieron que tratar la ropa como si de otro personaje animado se tratara, mediante puntos de control en muy diferentes zonas de la misma para conseguir "la caída" correcta. Hay que pensar que Jar Jar aparece en 400 escenas diferentes con sus terribles orejas voladoras. En una de ellas, realmente complicada, acompañado y abrazado a Boss Nass, el rey Gungan, que con su característico movimiento de la boca también dio que hablar. Mediante un proceso que en IL&M se conoce como "enveloping", se animaba la propia piel de los personajes. Sebulba, el piloto alienígena que se enfrenta con Anakin en la carrera de pods, fue responsabilidad del español Miguel Ángel Fuertes, él, como cada jefe de animación, supervisaba un personaje principal. Sebulba andaba con las manos y agarraba las cosas con los pies. Además debía de exhibir una fuerte personalidad con un amplio rango de expresiones faciales diferentes. Un buen reto para un animador digital.

### CLONES Y MONSTRUOS MARINOS

En la estampida que se produce en el Bosque de Naboo al tomar tierra las naves del ejército de la Federación aparecen hasta 35 criaturas en una de las secuencias. Todas ellas se derivan de un modelo de malla de alambre de un perro de la base de datos de IL&M. En la estampida se aplicó la herramienta Coreography utilizada en la batalla del tercer acto. Se duplicaban los modelos de criaturas y naves de asalto, de aspecto de locomotora, y seguían una carrera en estampida, cada uno por un camino marcado digitalmente. 1 024 cabinas componían la siniestra Cámara del Senado, cada una conteniendo de 3 a 5 personajes, la mayoría de ellas clonadas digitalmente. Las cabinas voladoras que se situaban frente a la cabina central del canciller sí se construyeron físicamente, pero las que se ven en la película son una combinación de modelos 3D por ordenador y modelos reales.
Otra de las fantásticas escenas de la película sacadas directamente de la imaginación de George Lucas a la pantalla, vía ordenador, es el viaje desde la ciudad submarina de los Gungans a través de las peligrosas profundidades marinas de Naboo. Excepto por los cortados acantilados submarinos que eran en realidad una gran maqueta de gomaespuma pintada. Nuevamente se combinan las maquetas reales con los modelos de ordenador y actores virtuales y reales de un modo perfecto. Todo por el espectáculo y por la historia.
Gracias a las tecnologías digitales tenemos de nuevo «Star Wars». Sólo podemos decir que somos afortunados, porque nos encanta.

*A.S.G.*

# TREINTA AÑOS DESPUÉS

Pese a que ni LucasArts ni Nintendo han anunciado algún simulador o arcade de naves basado en el Episodio I, gracias a la magia de los parches y los códigos secretos, ya es posible pilotar la flamante nave áurea de la Fuerza Real de Naboo, el modelo N-1, en el juego «Rogue Squadron». Una vez activado el truco, tan sólo hace falta completar un nivel para que la nave aparezca en el hangar, preparada para una próxima misión.

El caza N-1, fabricado por el Cuerpo de Ingenieros Espaciales del palacio de Theed, es una auténtica obra de arte del diseño aeronáutico. Sus depuradas líneas demuestran el gusto por la belleza de los habitantes de Naboo. Basado en una configuración tipo J, dispone de una eslora de 11 metros, una unidad R2 de apoyo, y dos motores subluz radiales ecológicos, pensados para reducir la contaminación. Esto se consigue mediante una terminación en punta de los mismos, que le dan ese aspecto tan característico. Esta prolongación alberga unos módulos de calor donde circula un líquido refrigerante que reduce el exceso de temperatura. El mayor soporte de calor permite crear unos motores más elaborados que contaminan menos.

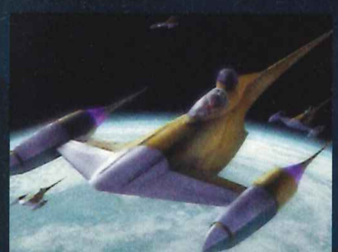
El acabado cromado de parte de la nave, pintado a mano, es tan sólo un elemento decorativo y refleja la afiliación real de los escuadrones N-1. Sólo la nave de la Reina Amidala está completamente cromada. Aunque en una situación real el caza N-1 apenas resistiría diez segundos frente a un caza TIE del Imperio, construido tres décadas después, se ha ajustado su mecánica de vuelo para afrontar los distintos niveles de «Rogue Squadron» con alguna garantía de éxito.













## • VERSIÓN PC:

Es necesario descargar un fichero que ocupa 1.25 MB de la página web de LucasArts, en la dirección www.lucasarts.com/products/rogue/default.htm

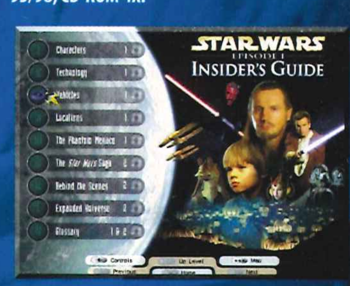
Este parche también corrige algunos fallos en equipos que disponen de tarjetas aceleradoras 3D Voodoo 3 y Banshee. En el momento de redactar esta guía, el parche sólo funciona con las versiones inglesa, francesa y alemana del juego, aunque LucasArts ha prometido una versión internacional para el resto de países.

## • VERSIÓN NINTENDO 64:

Para activar la nave, teclear la palabra HALIFAX? en el apartado Passcodes. Seguidamente, pulsar "Enter Code" y teclear !YNGWIE! Volver a seleccionar "Enter Code" para que el truco surta efecto. Para borrar la nave, teclear HALIFAX? como primer "Passcode", y cualquier otra palabra como segundo.

# STAR WARS. EPISODE I: INSIDER'S GUIDE

• Compañía: LucasArts. 1 999 • Disponible: PC, Mac • Género: Enciclopedia interactiva • Idioma: Voces y textos en inglés • Requisitos mínimos: Pentium 133, 16 MB de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4X.






Sólo una compañía de soft dirigida por George Lucas puede crear una enciclopedia interactiva basada en el Episodio I, con la seriedad y exactitud que el evento requiere. «Star Wars Episode I. Insider's Guide» reúne en dos CD-ROMs todas las respuestas que un fan de la película puede hacerse. Incluye decenas de secuencias de vídeo, más de 2 000 fotografías, entrevistas con los protagonistas y los creadores de los efectos especiales, los secretos del rodaje, descripción detallada de personajes, tecnología y naves, un concurso de 400 preguntas para repasar lo aprendido y un glosario con más 500 términos.

La enciclopedia se divide en 9 secciones: Personajes, Tecnología, Vehículos, Lugares, La Película, La Saga, Entre Bastidores, Universo Expandido, y Glosario.

«Insider's Guide» es también una compra obligada para aquellos fans que aborrecen a Jar Jar Binks, pues incluye un curioso juego en el que es posible estrujar, explotar y aplastar al gungano de varias formas diferentes, en la chatarrería de Watto. Un pequeño detalle que muchos aficionados agradecerán...

# STAR WARS. EPISODE I: PIT DROIDS

• Compañía: Lucas Learning/UBI Soft. 1 999 • En preparación: PC, Mac • Género: Puzzle.









La continuación de «The Gungan Frontier» tiene como protagonista a los pequeños androides mecánicos utilizados para reparar los "pods" de Tatooine. Watto ha adquirido un impresionante cargamento de estos robots, pero pronto se da cuenta de que sólo sirven para trabajar en las carreras. La misión del jugador consiste en llevar a los androides desde la nave de carga hasta las pistas. Tendrán que sortear infinidad de obstáculos en la nave de transporte, el desierto de Tatooine, la tienda o la chatarrería.

Para superar cada nivel, se dispone de un número limitado de baldosas con distintas funciones que actúan sobre los robots, indicándoles el camino a seguir, así como otras acciones necesarias para dirigirlos hasta la salida. Existen más de 300 rompecabezas que se pueden ampliar gracias al diseñador de niveles incluido.

# LOS JUEGOS DEL EPISODIO I

«La Amenaza Fantasma» es el primero de una larga lista de títulos que LucasArts tiene pensado editar durante los próximos tres años, hasta el estreno del Episodio II. De forma simultánea, se han comercializado otros dos programas, y han sido anunciados varios más que se pondrán a la venta a lo largo de 1 999.

## STAR WARS. EPISODIO I: RACER

• Compañía: LucasArts. 1 999 • Disponible: PC, Nintendo 64 • En preparación: Gameboy Color.
• Género: Arcade de Carreras • Idioma: Traducido y doblado al castellano • Multijugador: Red
• Requisitos mínimos: Pentium 166, 32 MB de RAM, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D con 4 MB de RAM compatible Direct3D, CD-ROM 4X.













«Star Wars. Episodio I: Racer» es un tributo a las consolas, fruto del acuerdo que LucasArts mantiene con Nintendo para publicar al menos un título al año para Nintendo 64.
Se trata de un endiablado juego de carreras inspirado en la escena más frenética de la película: la competición de "pod" en el Planeta Tatooine.
«Racer» dispone de más de 20 circuitos en 8 mundos diferentes. Se puede participar en una carrera simple o en un torneo que exige clasificarse entre los cuatro primeros para pasar a la siguiente carrera. En función de la posición obtenida, el premio es una determinada cantidad de dinero, indispensable para comprar nuevas piezas del "pod" en la tienda de Watto o en la chatarrería. Cada carrera ganada también da acceso a un nuevo vehículo. Existen 21 pods muy diferentes.
Sentir el viento en la cara a 950 kilómetros por hora, sentado en una frágil carcasa de metal arrastrada por dos potentes cohetes a reacción es, sin duda, una experiencia inolvidable.

## DARK FORCES III: OBI-WAN

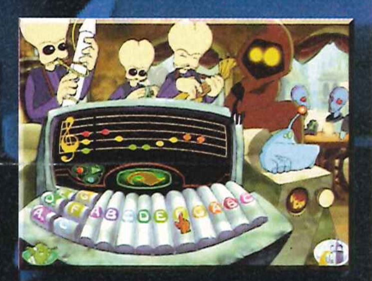
• Compañía: LucasArts. 2 000 • En preparación: PC • Género: Arcade.

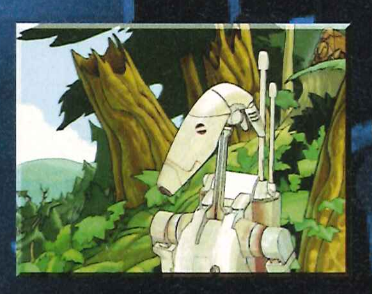
LucasArts todavía no ha facilitado ninguna información sobre el próximo juego basado en el Episodio I. Al tratarse de la continuación de «Jedi Knight», será un arcade en primera/tercera persona donde los combates con espada tendrán un protagonismo especial.

## STAR WARS. EPISODE I: YODA'S CHALLENGE

• Compañía: Lucas Learning. UBI Soft. 1 999 • En Preparación: PC, Mac • Género: Educativo.









Yoda es, sin duda, el maestro ideal para enseñar a los pequeños cualquier materia. «Yoda's Challenge» se aprovecha de esta circunstancia para ampliar los conocimientos básicos de una manera divertida. Desde la cámara del Concilio de Coruscant, el maestro Jedi propondrá a los jóvenes mayores de 6 años diversos retos matemáticos, musicales y de habilidad basados en los personajes y escenarios del Episodio I.
Siempre que los más pequeños no copien su manera de hablar –"esta comida mala es"–, «Yoda's Challenge» puede convertirse en un interesante desafío.

## STAR WARS. EPISODIO I: THE GUNGAN FRONTIER

• Compañía: Lucas Learning. UBI Soft. 1 999 • En preparación: PC, Mac • Género: Educativo.
• Idioma: Traducido y doblado al castellano.





Lucas Learning, compañía hermana pero independiente de LucasArts, lleva mucho tiempo desarrollando juegos educativos para niños. La avalancha publicitaria de la película ha llevado a UBI Soft a comprar los derechos de distribución en el mercado español. La multinacional francesa tiene pensado traducir y doblar todas las futuras producciones de Lucas Learning.
El primer título anunciado recibe el nombre de «The Gungan Frontier», un juego de estrategia medioambiental recomendado para niños mayores de 9 años.
En el papel de Obi-Wan Kenobi, la Reina Amidala o Jar Jar Binks, el jugador debe restaurar el equilibrio ecológico de una de las lunas de Naboo. Para ello, necesita controlar la reproducción y alimentación de las especies animales y vegetales del planeta.
Al mismo tiempo que descubre las fantásticas criaturas y disfruta con los paisajes y los personajes de la película, el niño asimila los mecanismos que gobiernan la Naturaleza, como un primer paso para aprender a quererla y respetarla.
Un juego para los más jóvenes de la casa cuya calidad y atractivo también llamará la atención de los mayores.

# Historia de los jue

## Hace mucho tiempo, en

La saga cinematográfica de «La Guerra de las Galaxias» ya forma parte de la Historia del Cine. No es aventurado afirmar que George Lucas "inventó" o, más acertadamente, "resucitó" el género de la ciencia-ficción, cuando las películas de este tipo apenas recaudaban unos cientos de miles de dólares en taquilla. Su empresa de efectos digitales, Industrial Light & Magic o IL&M, también ha revolucionado la creación de los efectos especiales. Decenas de películas han contratado sus servicios y han cambiado la forma de mostrar al gran público escenas que, hasta hace unos años, eran imposibles de recrear en la pantalla.

«Star Wars» es, por tanto, una referencia ineludible en la Historia del Séptimo Arte. Pero hay otro sector en el que su presencia ha sido mucho más importante: el de los videojuegos. Mientras que las películas de la saga tan sólo cubren una parte del segmento cinematográfico –el que hace referencia a las películas de fantasía y ciencia-ficción, o aquellas que incorporan algún tipo de efecto especial–, los juegos basados en «La Guerra de las Galaxias», por sí solos, son capaces de escribir la Historia de los Videojuegos. No en vano, todos los ordenadores, consolas y máquinas recreativas de la historia, casi sin excepción, han disfrutado de algún título basado en la Segunda Trilogía. Lo mismo puede aplicarse a los géneros y técnicas de programación que han estado vigentes durante las últimas dos décadas: arcades, aventuras, juegos de lucha, gráficos vectoriales, sprites en 2D, gráficos 3D acelerados...

Revisar la amplia programoteca de «Star Wars» es, pues, una excelente forma de descubrir la evolución de los videojuegos. Un emocionante viaje a la prehistoria del software lúdico, cuya continuación está asegurada, al menos, durante los próximos cinco años, en los que los Episodios II y III engrosarán una biografía única en su género.

Antes de retroceder en el tiempo casi veinte años, conviene tener en cuenta un par de detalles: las fechas que aparecen en la siguiente guía se corresponden con la primera versión del juego. Otras conversiones citadas pueden haberse publicado en años posteriores. Igualmente, la traducción de las voces y los textos hace referencia a la versión para PC. Otras variantes para PlayStation y Nintendo 64 seguramente no han sido traducidas.

### THE EMPIRE STRIKES BACK

• Compañía: Parker. 1 982 • Disponible: Atari 2600, Intellivision • Género: Arcade • Idioma: Inglés.






Qué mejor forma de comenzar este apasionante recorrido histórico que hacerlo con una curiosidad: el primer juego basado en la trilogía de «La Guerra de las Galaxias» no estaba ambientado, como cabría esperarse, en la primera película, sino en la segunda: «El Imperio Contraataca». La primera consola doméstica que alcanzó fama mundial, el modelo 2600 de Atari, tuvo el privilegio de disfrutar de esta primera versión lúdica, un año antes, incluso, que la versión para las máquinas recreativas.

«The Empire Strikes Back» se inspira en una de las primeras escenas del film: la batalla contra los temibles AT-AT, en el planeta helado Hoth. Al estilo de los arcades de la época, el jugador, montado en el deslizador, debe abatir infinitas oleadas de temibles robots andantes del Imperio, hasta que las vidas se le terminan. Y eso es todo. Sencillo y adictivo hasta rayar la locura.

Gozaba de unos excelentes gráficos, dadas las posibilidades de la consola, y obtuvo un notable éxito de ventas en todo el mundo, animando a los programadores de distintas compañías a comprar la licencia de las películas para crear todo tipo de juegos en las distintas máquinas existentes. Una nueva fiebre había comenzado.

### DEATH STAR BATTLE

• Compañía: Parker. 1 983 • Disponible: Atari 2600, Atari 5200, ZX Spectrum • Género: Arcade • Idioma: Inglés.



Las consolas de Atari dominaban el mercado al principio de la década de los ochenta. Al igual que ocurrió con «The Empire Strikes Back», sus dos modelos más emblemáticos tuvieron el honor de publicar las primeras conversiones de El Retorno del Jedi, esta vez sí, el mismo año de su estreno.

«Death Star Battle» ofrece los mandos del Halcón Milenario a todo aquel valiente piloto dispuesto a destruir la segunda Estrella de la Muerte. En los primeros niveles, el jugador debe eliminar las oleadas de cazas Tie mientras Han, Luke y la princesa Leia desactivan el escudo de Endor. Más tarde, el inevitable viaje al interior de la Estrella de la Muerte termina con la explosión final que pone fin a la película.



Pese al éxito del filme, el juego pasó completamente desapercibido entre los aficionados, al no ofrecer alicientes suficientes para su compra, dada la escasez de niveles.

# os de STAR WARS

## una década lejana, muy, muy lejana...

### STAR WARS

• Compañía: Atari. 1 983 • Disponible: Recreativa, Atari 2600, Atari 5200, Atari 400, BBC B, Colecovision, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga. • Género: Arcade • Idioma: Inglés.

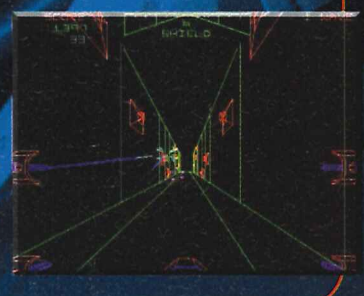


Apenas seis años después del estreno de la primera película, cuando máquinas recreativas del renombre de «Galaxian» o «Pacman» habían comenzado a forjar una nueva cultura del videojuego, Atari apostó sobre seguro con la conversión de «La Guerra de las Galaxias». Casi de forma inmediata, se convirtió en uno de los primeros éxitos de las máquinas arcade a nivel mundial, merced a dos elementos revolucionarios: el uso de gráficos en 3D, y el espectacular diseño de la máquina, cuyo asiento simulaba la cabina de un caza X-Wing.

«Star Wars» utiliza gráficos 3D vectoriales para ofrecer una perspectiva en primera persona, en la que el jugador se convierte en el mismísimo Luke Skywalker, dispuesto a derrotar al terrorífico Darth Vader y su temible Estrella de la Muerte. El control de la nave es semiautomático, al estilo de «Rebel Assault», pues es pilotada, supuestamente, por R2-D2, por lo que todo se reduce a mover un punto de mira por la pantalla con el que se derriban a los objetivos.

Tras abatir a una oleada de cazas Tie, el X-Wing se introduce en el famoso cañón de la enorme superestructura. Si consigue evitar los láseres y cazas perseguidores, se alcanza el punto culminante del juego: el lanzamiento del torpedo. Al introducirse por un pequeño conducto, produce la reacción en cadena que termina con la Estrella de la Muerte.

La banda sonora de John Williams y las voces digitalizadas, nunca oídas hasta ese momento, terminan de recrear la ambientación necesaria para revivir la película más famosa de la historia de una manera convincente. Atari lo había conseguido.



### JEDI ARENA

• Compañía: Parker. 1 983 • Disponible: Atari 2600. • Género: Arcade de habilidad • Idioma: Inglés.

A medida que las conversiones de la trama de los filmes se completan, los programadores comienzan a centrarse en escenas famosas para recrear nuevas entregas, una táctica muy habitual en años posteriores.

«Jedi Arena» se inspira en la famosa secuencia de la primera película, en la que Luke Skywalker entrena sus habilidades Jedi en el Halcón Milenario, deteniendo con su espada de luz los disparos de un pequeño robot esférico.

En cierto modo, se trata de una especie de machaca-ladrillos, pues el droide dispara un rayo electrocutante que Luke debe desviar con la espada. Si falla, el rayo destruye una porción de su escudo. El juego termina cuando éste desaparece por completo y el disparo alcanza al aprendiz Jedi.

Un divertido desafío que tampoco alcanzó el éxito esperado debido a su monotonía y escasa calidad gráfica.

El primer videojuego basado en la famosa trilogía «Star Wars» no estaba ambientado, contra todo pronóstico, en la primera pelìcula, sino en «El Imperio Contraataca»

Atari dio el campanazo en 1 983 con «Star Wars», utilizando gráficos vectoriales para plasmar la batalla en pro de destruir la malvada Estrella de la Muerte

### RETURN OF THE JEDI

• Compañía: Atari. 1 984 • Disponible: Recreativa, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga • Género: Arcade • Idioma: Inglés.







Pese a la tremenda repercusión de su anterior máquina recreativa «Star Wars», Atari decidió cambiar los primitivos, aunque efectistas gráficos vectoriales, por sprites 2D y perspectiva isométrica, para recrear un arcade basado en El Retorno del Jedi mucho más elaborado que el anterior.

Todas las escenas más importantes del filme se encuentran aquí: la trepidante carrera de motos voladoras en el bosque de Endor, la batalla de los Ewoks contra los gigantescos AT-ST, o el asalto final a la Estrella de la Muerte. Pese a ello, la repercusión obtenida fue menor que en anteriores intentos, pues el desarrollo de los niveles apenas varía, y la perspectiva isométrica no permitía demasiadas alegrías en el diseño de las fases.

## THE EMPIRE STRIKES BACK

• Compañía: Atari. 1 985 • Disponible: Recreativa, BBC B, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga • Género: Arcade de naves en primera persona • Idioma: Inglés.

El fracaso de «Return of the Jedi» obligó a Atari a plantearse una nueva estrategia para realizar la conversión a los arcades de la última película que faltaba: «El Imperio Contraataca».

Lejos de ofrecer un nuevo salto evolutivo, como era la norma habitual de la compañía por aquellos años, «The Empire Strikes Back» fue un calco casi insultante de la primera máquina, «Star Wars». De hecho, el aspecto gráfico y el desarrollo de los niveles no ha variado en absoluto, pues se trata del mismo código al que sólo se le cambió la apariencia de los enemigos.

Para completar el juego, en función del nivel de dificultad, es necesario destruir un número determinado de sondas enviadas por Darth Vader, derribar a los tradicionales AT-AT, así como a las oleadas de cazas Tie en el inevitable campo de asteroides.

Como consecuencia de esta sequedad de ideas, la siguiente máquina recreativa basada en «La Guerra de las Galaxias» no vio la luz hasta casi una década después.

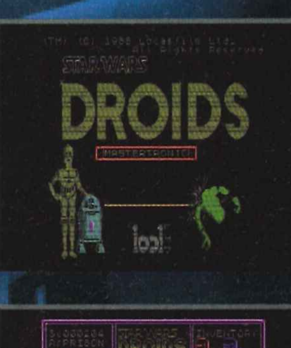



## DROIDS: ESCAPE FROM AARON

• Compañía: Lucasfilm, 1988 • Disponible: ZX Spectrum, Amstrad CPC • Género: Puzzles • Idioma: Inglés.

El gran éxito alcanzado por el cómic y la serie de televisión en todo el mundo que llevaba el mismo nombre, llevó a Domark, una compañía especializada –y experta– en la conversión de películas para los ordenadores de 8 bit, como «James Bond», a publicar este «Droids: Escape from Aaron».

Debe agradecerse el gran esfuerzo de la casa de software inglesa por ofrecer un producto original, al proponer al jugador la superación de diversos puzzles y desafíos protagonizados por C3-PO y R2-D2. Sin embargo, su extraño desarrollo no captó la atención de los fans de la trilogía de George Lucas, y pasó totalmente desapercibido.



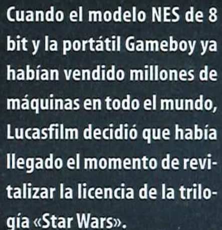




## STAR WARS

• Compañía: Lucasfilm. 1 991 • Disponible: Nintendo NES, Gameboy, Master System • Género: Arcade • Idioma: Inglés.





El fracaso de las últimas producciones motivó que la saga de «Star Wars» permaneciese estancada durante varios años, hasta la arrolladora irrupción del gigante Nintendo en el mercado de las consolas.

Cuando el modelo NES de 8 bit y la portátil Gameboy ya habían vendido millones de máquinas en todo el mundo, Lucasfilm decidió que había llegado el momento de revitalizar la licencia de la trilogía «Star Wars».

«Star Wars» obtuvo un memorable éxito en ambas consolas, pese a tratarse de un arcade de plataformas con perspectiva lateral bastante discreto, que hubiese sido olvidado rápidamente de no disponer de un nombre tan conocido. Aporta a la saga lúdica el control de todos los protagonistas principales, cada uno con sus propias habilidades, así como la enorme variedad de sus fases. Existe cierta libertad de elección para explorar los niveles en distinto orden, y es de agradecer la originalidad de algunos de ellos, como la cantina de Mos Eisley, o el interior de un enorme tractor de las arenas, morada de los jawas.

En 1 993 también se editó una versión para Master System, idéntica en desarrollo, pero mucho más agradable a la vista, dadas las mayores posibilidades gráficas de esta consola.

## THE EMPIRE STRIKES BACK

• Compañía: Lucasfilm. 1 991 • Disponible: Nintendo NES, Game Boy • Género: Arcade • Idioma: Inglés.

JVC vuelve a intentarlo con una conversión de la segunda película cuyo planteamiento es idéntico al del anterior juego: un arcade de plataformas con perspectiva lateral en la mayor parte de las fases, la presencia de todos los héroes, y un seguimiento casi milimétrico de la película: Hoth, la huida de la Base Rebelde, Dagobah, Bespin... Mejores gráficos, y una renovada concepción técnica, ofrecían un nuevo desafío para los que habían disfrutado con la primera parte.



## SUPER EMPIRE STRIKES BACK

• Compañía: JVC. 1 993 • Disponible: Super Nintendo • Género: Arcade • Idioma: Inglés.




Casi sin tiempo para respirar, cuando los joysticks aún echaban humo después de destruir la primera Estrella de la Muerteen la primera película, Lucasfilm puso en el mercado la versión para la consola de 16 bit de Nintendo de la segunda película, «El Imperio Contraataca».

Nada cambió con respecto a la concepción técnica y el desarrollo del primer juego para esta máquina, y tampoco lo hará cuando la tercera parte vea la luz.

La única novedad significativa es la inclusión de los poderes de la fuerza, que Luke Skywalker emplea para superar los distintos obstáculos: levitación, invisibilidad, control de la mente... Estos poderes serán muy utilizados en posteriores juegos, como se podrá apreciar posteriormente.



## SUPER STAR WARS

• Compañía: JVC. 1 992 • Disponible: Super Nintendo • Género: Arcade • Idioma: Inglés.







«Super Star Wars» marca un hito en la evolución de los videojuegos basados en la Segunda Trilogía. Por vez primera en la historia, una consola dispone de la capacidad técnica suficiente para hacer justicia a la ambientación visual y sonora de las películas. Los deprimentes gráficos vectoriales de las recreativas, o los cuadriculados sprites 2D y el sonido mono de las consolas de 8 bit, apenas eran capaces de bosquejar todo el esplendor mostrado en el cine.

«Super Star Wars» se aprovecha de la potencia de los 256 colores simultáneos y los 8 canales de sonido estéreo de la Super Nintendo, para acercar un poco más el cine al televisor donde se conectaba la consola. Se trata, además, de uno de los mejores juegos creados para esta máquina, gracias a la variedad de sus fases y el adictivo desarrollo.

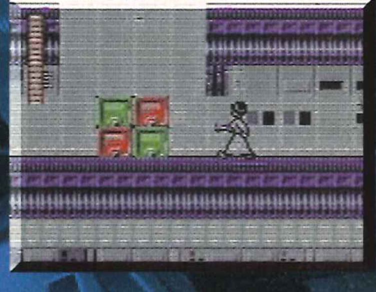
Este primer título para Super Nintendo mezcla fases de acción con scroll lateral, shoot'em up e, incluso, niveles tridimensionales creados gracias al espectacular Modo 7. Cada fase rememora una escena cumbre del filme, ligeramente modificada para hacerla más atractiva al jugador.

Luke debe combatir a temibles escorpiones, grandes ratas, o a los peligrosos jawas en el desierto de Tatooine, mientras libera a los androides R2-D2 y C3-PO. Como recompensa, obtiene la espada de luz de Obi-Wan Kenobi.

El encuentro con Han Solo y Chewbacca en la cantina de Mos Eisley permite tomar el control de estos dos personajes. Las escaramuzas contra las tropas de asalto antes de llegar al Halcón Milenario, el accidentado viaje hasta el hangar de la Estrella de la Muerte, la liberación de la Princesa Leia, y el combate final, garantizaban semanas de juego, sobre todo debido a la elevada dificultad, una cualidad común a todas las versiones de consola.

## STAR WARS

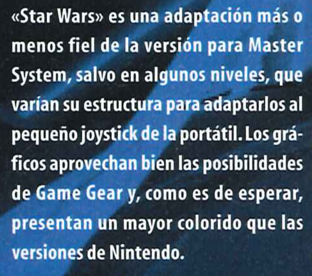
• Compañía: Lucasfilm. 1 993 • Disponible: Game Gear • Género: Arcade • Idioma: Inglés.



Las consolas de 8 bit de Sega también acogieron con los brazos abiertos la licencia de las películas. Sin embargo, el tibio recibimiento de estas versiones por parte del público, y la irrupción de la poderosa Super Nintendo, cuya compañía creadora tenía amplios lazos con Lucasfilm desde el lanzamiento de la NES, motivaron que no se realizase ninguna conversión para la consola de 16 bit de Sega, el modelo Megadrive.

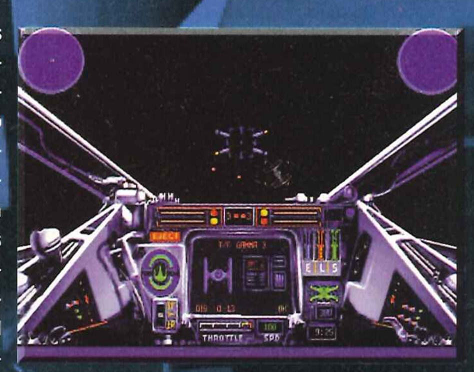



«Star Wars» es una adaptación más o menos fiel de la versión para Master System, salvo en algunos niveles, que varían su estructura para adaptarlos al pequeño joystick de la portátil. Los gráficos aprovechan bien las posibilidades de Game Gear y, como es de esperar, presentan un mayor colorido que las versiones de Nintendo.



## X-WING

• Compañía: LucasArts. 1 993 • Disponible: PC, Mac • Género: Simulador espacial • Idioma: Inglés.



Tras el éxito de sus excepcionales aventuras gráficas basadas en Indiana Jones y el aprendiz de pirata Guybrush Threepwood, LucasArts se dio cuenta del enorme potencial que representaba el parque de ordenadores PC para una licencia tan atractiva como «Star Wars». Si a ello unimos los cientos de miles de copias vendidas por la saga de simuladores espaciales «Wing Commander», es fácil predecir el éxito del primer juego para compatibles basado en la trilogía: «X-Wing». A fin de cuentas, ¿qué sería de «Star Wars» sin las trepidantes batallas espaciales que arreglan todos los desaguisados?

LucasArts encargó el proyecto a una compañía "free-lance" llamada Totally Games, cuyo fundador, Lawrence Holland, ya había programado algunos existosos simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial para Lucasfilm, como «Secret Weapons of the Luftwaffe». El éxito del programa fue tan grande que, a partir de ese momento, Totally Games se encargó de realizar todos los simuladores espaciales basados en «La Guerra de las Galaxias».

La aparición de «X-Wing» supuso un auténtico "shock" para los aficionados. Por primera vez, los jugadores se convertían en pilotos de la Alianza, al mando de los famosos cazas X-Wing, Y-Wing o A-Wing, y podían participar en auténticas batallas espaciales en 3D contra las fuerzas del Imperio, con total libertad de acción.

Si bien los gráficos de «X-Wing» son bastante discretos, pues las naves están formadas por polígonos planos sin apenas colorido, la larga lista de virtudes supera con creces esta carencia. El sistema de sonido iMUSE adapta la impresionante banda sonora de John Williams a la acción; los efectos sonoros están sacados directamente de las películas, y el juego incluye multitud de escenas cinemáticas que mejoran aún más la ambientación.

Aunque existen batallas históricas y de entrenamiento, el elemento más atractivo son las campañas, donde se exige completar distintas misiones encadenadas. Los combates incorporan numerosos elementos estratégicos, al tener que ordenar a los cazas amigos las acciones a realizar, como atacar un determinado blanco o proteger a otro, así como utilizar correctamente los escudos delantero y trasero para adaptarlos a la situación de combate, teniendo en cuenta que un mayor nivel de escudo implica una reducción de la velocidad, y viceversa.

El elemento clave de «X-Wing», sin embargo, es el perfecto diseño de las misiones y la inteligencia artificial del enemigo. En todo momento se suceden numerosas acciones independientes que enriquecen el desarrollo: unas naves atacan un convoy, otras persiguen al protagonista, y el resto defienden una instalación, por lo que el jugador debe tomar decisiones sobre la marcha. ¿Es mejor atacar las defensas de la instalación, o defender al convoy amigo que está siendo aniquilado? ¿Debo enfrentarme al escuadrón que me acosa, o intentar esquivarlo para atacar la nave insignia?

«X-Wing» marca un punto de inflexión en la Programoteca de «Star Wars». Aún es considerado por muchos expertos como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

El éxito del programa dio lugar a dos discos de misiones: «B-Wing» e «Imperial Pursuit».

**Pese a que Sega intentó hacerse con un hueco dentro de los videojuegos basados en la trilogía «Star Wars» con su Megadrive, fue Nintendo quien se llevó el gato al agua con su Super NES, cuyo primer título, «Super Star Wars» fue toda una revolución**

## REBEL ASSAULT

• Compañía: LucasArts. 1 993 • Disponible: PC, Mac, Sega CD, 3DO, CD-i • Género: Arcade • Idioma: Inglés.






«Rebel Assault» es, sin duda, uno de los programas más controvertidos de la historia. Criticado hasta la saciedad por la prensa inglesa, al tildarlo de un juego mediocre que apenas permitía participar al jugador, obtuvo aceptables críticas en el resto del mundo y batió records de ventas, pese a publicarse en un formato, el CD-ROM que, en 1 993, todavía era minoritario. Fue el primer título en CD que alcanzó el millón de unidades vendidas en todo el mundo, y el primero en España que llegó a las 10 000 unidades.

Gracias a la capacidad de almacenamiento del CD-ROM, «Rebel Assault» incluye, por vez primera, la banda sonora original, voces digitalizadas y escenas de vídeo sacadas directamente de la primera película. Su desarrollo es una versión libre de este filme, con algunas licencias añadidas para aumentar la variedad de los niveles.

En el papel de Rookie Uno –nada que ver con Silvester Stallone–, el jugador debe superar varias fases de entrenamiento antes de enfrentarse a un destructor estelar, un batallón de AT-ST, así como las inevitables escaramuzas con las tropas de asalto y los cazas Tie antes de introducirse, una vez más, en el estrecho surco de la Estrella de la Muerte y lanzar el fatídico torpedo que la destruya por completo.

«Rebel Assault» presentaba escenas renderizadas revolucionarias en su momento, si bien la jugabilidad se veía afectada debido a que el jugador únicamente podía mover una mirilla por la pantalla, mientras las naves o el protagonista deambulaban automáticamente por los escenarios.

## STAR WARS CHESS

• Compañía: The Software Toolworks. 1 993 • Disponible: PC, Sega CD, 3DO • Género: Juego de mesa • Idioma: Inglés.





El título más original de esta particular revisión se llama «Star Wars Chess». Tal como su nombre indica, se trata de un programa de ajedrez en el que las fichas tradicionales han sido sustituidas por los personajes de la saga. Puesto que las protagonistas femeninas son inexistentes en el bando del Imperio, al malvado Darth Vader le tocó hacer el embarazoso papel de reina. La pieza más codiciada, el rey, recae en Luke Skywalker y el Emperador Palpatine. Una curiosa iniciativa que no terminó de agradar, dado el escaso nivel de juego del programa.

## SUPER RETURN OF THE JEDI

• Compañía: JVC. 1 994 • Disponible: Super Nintendo, Gameboy, Game Gear • Género: Arcade • Idioma: Inglés.







Lucasfilm había cogido el punto a las posibilidades técnicas de Super Nintendo, y no estaba dispuesta a cambiar su filosofía de juego, con respecto a las anteriores conversiones. «Super Return of the Jedi», por tanto, sigue la estela de sus ancestros: se trata de un arcade con scroll lateral, una generosa ración de plataformas, y algunas fases pseudo-3D implementadas gracias al efectivo Modo 7, que tn buenos resultados había dado ya.

La única novedad es la posibilidad de controlar, por primera y única vez en un juego de «Star Wars», a un ewok. En uno de los niveles, el simpático Wicket debe salvar a su poblado del ataque de las fastidiosas Tropas de Asalto.

Las versiones para Gameboy y Game Gear eliminan los niveles 3D y añaden pequeñas variaciones en el diseño de las fases.

«Super Return of the Jedi» cierra brillantemente uno de los tríos más sólidos jamás vistos en una consola doméstica.

«Rebel Assault» fue uno de los programas más criticados por la prensa inglesa debido a la escasa jugabilidad que presentaba, no así en el resto del mundo que lo acogió con gran entusiasmo; además, fue uno de los primeros en salir en formato CD-ROM

## STAR WARS ARCADE

• Compañía: Sega. 1 994 • Disponible: Recreativa, Sega 32X • Género: Arcade • Idioma: Inglés.




Sega intentó aprovecharse del éxito de las conversiones de Nintendo desarrollando una máquina recreativa con gráficos poligonales, que posteriormente fue adaptada a la consola Sega 32X, añadiendo algunas fases extra, dado que la recreativa original era muy corta.

La compañía japonesa no se rompió la cabeza en el intento, pues creó una versión actualizada de la primera máquina de Atari, utilizando gráficos 3D poligonales y un manejo semiautomático de las naves, mientras el jugador controla el punto de mira. Los más de diez años desde la primera versión, publicada en 1 983, no han pasado en vano: la placa Model 1, utilizada por «Star Wars Arcade», ofrece la posibilidad de mostrar hasta 180 000 polígonos por segundo en pantalla.

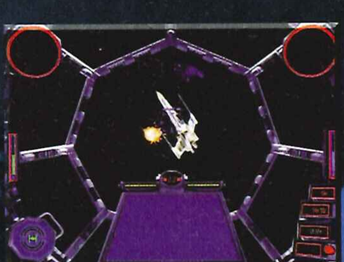



A los mandos de un X-Wing y bajo una perspectiva en primera persona, los aspirantes a pilotos Rebeldes deben abatir oleadas de naves imperiales antes de convertir en polvo espacial, por enésima vez, a la Estrella de la Muerte.

## TIE FIGHTER

• Compañía: LucasArts. 1 994 • Disponible: PC • Género: Simulador Espacial • Idioma: Inglés.





Tras el incontestable éxito de «X-Wing», todos los aficionados esperaban una continuación.

Lo que nadie podía intuir era que «Tie Fighter» nos mostraría en todo su esplendor el Lado Oscuro de la Fuerza, al convertirnos en pilotos del Imperio y ponernos a los mandos de los temibles cazas Tie.

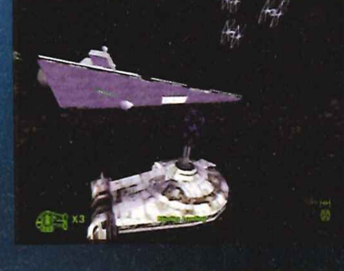
«Tie Fighter» presenta algunas mejoras con respecto a su predecesor, como es el uso del sombreado Gouraud para otorgar una presencia más real a las naves, o la asignación de objetivos secundarios que no son necesarios para completar la misión, pero que sirven para convertir al protagonista en un Jedi Oscuro.

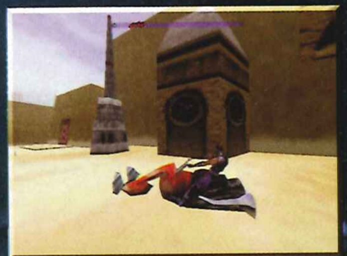
La sorpresa de muchos jugadores fue enorme, cuando descubrieron que masacrar a las fuerzas rebeldes de la Alianza era tanto o más divertido que defender la Libertad y la Justicia.

El inevitable disco de misiones se llamó «Defender of the Empire».

## SHADOWS OF THE EMPIRE

• Compañía: LucasArts. 1 996 • Disponible: PC, Nintendo 64 • Género: Arcade 3D • Idioma: Inglés.



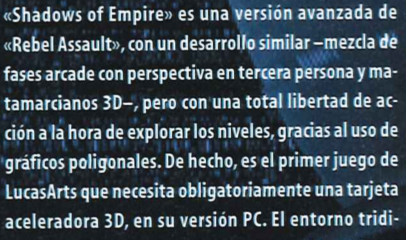


El proyecto «Sombras del Imperio» fue un ambicioso intento llevado a cabo por Lucasfilm en 1 996 para revitalizar la saga, antes del 20 Aniversario. La idea era crear una nueva aventura paralela al Episodio VI, con la calidad y complejidad suficientes para convertirse en una hipotética película, aunque nunca llegara a filmarse. La novela, escrita por Steve Perry, estuvo durante varias semanas en el TOP 10 americano. También se publicaron comics, una interesante banda sonora creada por Joel McNeely, y el mencionado juego para PC, convertido también, por vez primera, a Nintendo 64.

«Shadows of Empire» es una versión avanzada de «Rebel Assault», con un desarrollo similar –mezcla de fases arcade con perspectiva en tercera persona y matamarcianos 3D–, pero con una total libertad de acción a la hora de explorar los niveles, gracias al uso de gráficos poligonales. De hecho, es el primer juego de LucasArts que necesita obligatoriamente una tarjeta aceleradora 3D, en su versión PC. El entorno tridimensional en tiempo real aumenta considerablemente la jugabilidad, y la variedad de niveles proporcionaron un entretenido pasatiempo a todos los aficionados.

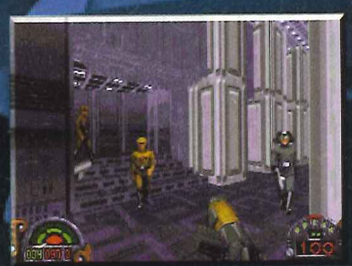
«Shadows of the Empire» es también el primero de una serie de juegos que irán convirtiendo en realidad todas las peticiones de los jugadores adictos a la saga. En este caso, por vez primera se nos permite pilotar un "snowspeeder" T-47 en un entorno 3D real, sin las limitaciones de la versión para Super Nintendo, y derribar a los robots caminantes AT-AT enredando sus patas con el cable metálico.

El argumento cuenta el resurgimiento y la caída del diabólico príncipe Xizor, líder del Sol Negro, una poderosísima organización criminal. Una década atrás, Darth Vader asesinó a la familia del príncipe, junto a toda la población de la ciudad donde residían, para aniquilar una bacteria mutante que se había escapado de un laboratorio imperial. Mientras Xixor planea estratégicamente su venganza, entra en contacto con la Princesa Leia, Luke, Lando y Chewbacca, que buscan a Boba Fett, para impedir la entrega de Han Solo al malvado Jabba el Hutt. Xixor descubre la identidad de Luke, y lo utiliza como cebo para atraer a Darth Vader a su trampa mortal. Un argumento a la altura de la saga.



## DARK FORCES

• Compañía: LucasArts. 1 995 • Disponible: PC, Mac, PlayStation
• Género: Arcade 3D en primera persona • Idioma: Traducido al castellano.





La inesperada revolución en el universo de los gráficos 3D, que supuso la publicación de «Doom», alcanzó a todos los géneros y a todas las sagas más importantes. «Star Wars» no es una excepción.

«Dark Forces» es un aceptable intento por convertir «Doom» en un episodio más de «La Guerra de las Galaxias». LucasArts no se atrevió –o no quiso– licenciar el motor original de id, y decidió crear uno por su cuenta. Mucho menos avanzado técnicamente, los gráficos se cuadriculan de forma espantosa cuando se acercan a la cámara, y el uso de luces y sombras es un reflejo pálido de los terroríficos escenarios de «Doom».

Pese a ello, el juego se salvó gracias a un inteligente diseño de los niveles, dotados de algunos toques de genialidad como sólo los programadores de LucasArts pueden conseguir.

El protagonista elegido en esta ocasión es Kyle Katarn, un mercenario contratado por la Rebelión para robar los planos de la Estrella de la Muerte. Posteriormente serán entregados a la Princesa Leia, tal como se refleja en la primera película.

Durante la misión de infiltración en la base del Imperio, también descubre otros planes aún más siniestros: la construcción de un nuevo tipo de soldados llamados Tropas Oscuras, capaces de poner en peligro el triunfo de la Rebelión.

La mecánica del juego se basa en recorrer laberínticos y atractivos escenarios como son una base de investigación imperial, un destructor espacial, o la guarida de unos contrabandistas, mientras se recogen llaves, objetos y numerosas armas indispensables para abatir a las tropas de asalto, o los distintos aliens que pueblan la Galaxia. Un meritorio esfuerzo ensombrecido por la superior capacidad de su continuación, «Jedi Knight».

## REBEL ASSAULT II

• Compañía: LucasArts. 1 995 • Disponible: PC, PlayStation • Género: Arcade
• Idioma: Traducido y doblado al castellano.





La continuación de uno de los mayores éxitos de ventas de la licencia «Star Wars» ofrecía una puesta en escena muy similar. Se mantienen las mismas restricciones en el factor jugabilidad, al limitar al jugador a controlar un simple punto de mira, mientras la nave o el personaje se abren camino en escenarios renderizados o dentro de secuencias de video de gran calidad.

«Rebel Assault II» tiene el privilegio de incorporar las primeras secuencias rodadas con actores reales desde «El Retorno del Jedi». El doblaje al castellano de la versión para PC, también ayudó a aumentar la popularidad del programa.

Sin duda, la mejor forma de vivir las películas desde dentro.

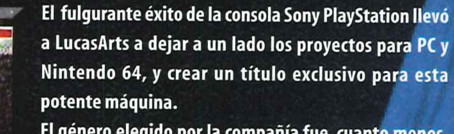
## MASTERS OF TERAS KASI

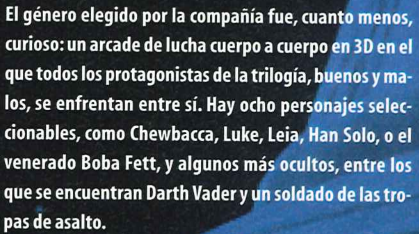
• Compañía: LucasArts. 1 997 • Disponible: PlayStation • Género: Beat'em up • Idioma: Inglés.

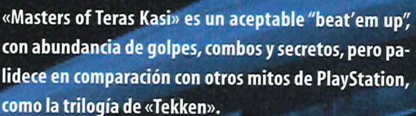












El fulgurante éxito de la consola Sony PlayStation llevó a LucasArts a dejar a un lado los proyectos para PC y Nintendo 64, y crear un título exclusivo para esta potente máquina.

El género elegido por la compañía fue, cuanto menos, curioso: un arcade de lucha cuerpo a cuerpo en 3D en el que todos los protagonistas de la trilogía, buenos y malos, se enfrentan entre sí. Hay ocho personajes seleccionables, como Chewbacca, Luke, Leia, Han Solo, o el venerado Boba Fett, y algunos más ocultos, entre los que se encuentran Darth Vader y un soldado de las tropas de asalto.

«Masters of Teras Kasi» es un aceptable "beat'em up", con abundancia de golpes, combos y secretos, pero palidece en comparación con otros mitos de PlayStation, como la trilogía de «Tekken».

En todo caso, se trata de una curiosidad que no puede faltar en la programoteca de un buen coleccionista.

## X-WING VS. TIE FIGHTER

• Compañía: LucasArts. 1 997 • Disponible: PC • Género: Simulador espacial
• Idioma: Traducido al castellano.



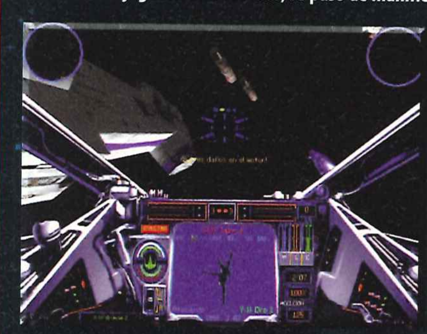
La biografía de «X-Wing vs. Tie Fighter» es, sin duda, una de las más divertidas.

Tras el éxito de «Doom» y, sobre todo, de su sucesor en el trono de los juegos multijugador, «Quake», el mundo de los videojuegos volvió la vista hacia un nuevo tipo de programas, preparados para permitir a varias personas competir simultáneamente a través de una conexión por cable, red o Internet. De pronto, cualquier juego destinado a convertirse en un éxito, debía incorporar alguna opción multijugador.

Entre las diversas formas de disfrutar en equipo, participar en una batalla estelar entre pilotos humanos pertenecientes a ambos bandos, la Rebelión y el Imperio es, sin duda, una de las más atractivas. Eso es lo que pensó LucasArts, e inmediatamente se puso manos a la obra para diseñar un simulador espacial que permitiese exactamente eso: «X-Wing vs. Tie Fighter». Para contentar a todo el mundo, también se permitía participar en modo un jugador en cualquiera de las misiones incluidas.

Confiados en ganarse a los nuevos adoradores de las partidas multiusuario, los señores de LucasArts se encontraron con una sorprendente respuesta: En efecto, jugar partidas en equipo a través de red o Internet era muy divertido, pero los aficionados echaban de menos las campañas para un jugador en las que se narraba una historia al mismo tiempo que se sucedían los combates.

Esta curiosa reacción ha sido, posiblemente, una de las causas que ha frenado la proliferación de juegos exclusivos multijugador. Una vez más, se puso de manifiesto que las compañías de soft a veces caminan muy por delante de las pretensiones de los usuarios. Al contrario de lo que muchos programadores piensan, no todo el mundo dispone de un superordenador, una conexión a red o a Internet ultrarrápida y, sobre todo, el dinero para pagar las desorbitadas facturas telefónicas que sufren los ciudadanos europeos.



Ante la avalancha de quejas, LucasArts tuvo que sacar un disco de misiones llamado «Balance of Power», en el que se incluían campañas exclusivas para un único jugador.

## JEDI KNIGHT

• Compañía: LucasArts. 1 997 • Disponible: PC. • Género: Arcade 3D en primera persona.
• Idioma: Traducido y doblado al castellano.



«Dark Forces» obtuvo una buena acogida en su momento, pero los fans de la saga querían algo más; querían, sencillamente, convertirse en jedis y disfrutar de los apasionantes duelos de espadas que se mostraban en las escenas claves de la Segunda Trilogía.

«Dark Forces II», más conocido como «Jedi Knight», cumplía a la perfección este gran deseo.



Kyle Katarn, el protagonista, es un Jedi enfrascado en la búsqueda de siete Caballeros Jedi Tenebrosos que planean hacerse con el poder de un antiguo cementerio, para seguir cometiendo insuperables atrocidades. Durante el juego, llega un momento en el que se puede elegir el buen camino o pasarse al Lado Oscuro, lo que repercute en la forma de acabar con los enemigos y en el tipo de poderes Jedi que se pueden utilizar. La curación, la persuasión o el deslumbramiento, propios del Lado Luminoso, se convierten en el agarre, el lanzamiento de objetos o la destrucción mediante un rayo luminoso.

El motor 3D se reprogramó por completo, con respecto a su predecesor, pues los sprites 2D de los personajes fueron sustituidos por modelos 3D en un entorno completamente real. Todo ello, sin sacrificar la velocidad de los movimientos en equipos poco potentes, un elemento indispensable en un juego de acción. Los combates a espada, en primera o tercera persona, son un auténtico espectáculo, al permitir varios tipos de mandobles, tanto en defensa como en ataque. De nuevo, la estructura de los niveles raya la perfección.

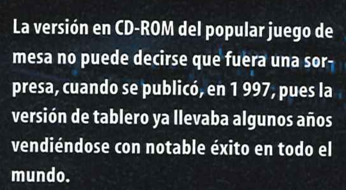
Al año siguiente, se puso a la venta un disco de misiones llamado «Mysteries of the Sith». Mejoraba notablemente el juego, pues añadía nuevas armas, iluminación dinámica coloreada, y un protagonista femenino: Mara Jade.

## STAR WARS: MONOPOLY

• Compañía: Hasbro. 1 997 • Disponible: PC • Género: Juego de mesa • Idioma: Inglés.





La versión en CD-ROM del popular juego de mesa no puede decirse que fuera una sorpresa, cuando se publicó, en 1 997, pues la versión de tablero ya llevaba algunos años vendiéndose con notable éxito en todo el mundo.

«Star Wars: Monopoly» presenta un desarrollo idéntico a la versión clásica, excepto que las calles, fichas y demás complementos han sido sustituidos por planetas y personajes de las películas. La versión en CD-ROM dispone de animaciones renderizadas que representan los movimientos de las fichas, y 150 vídeos extraídos de las películas. También incluye una variante multijugador para disputar partidas con aficionados de todo el mundo a través de la gran red de reder, Internet.

## YODA STORIES

• Compañía: LucasArts. 1 997 • Disponible: PC, Mac. • En preparación: Gameboy Color • Género: Aventura.
• Idioma: Traducido al castellano.





El conocido «Buscaminas», incluido gratuitamente en todas las versiones de Windows es, posiblemente, el juego más jugado de la década. Al menos, eso es lo que reflejan todas las encuestas. Su sencillez, adicción, y el poco espacio que ocupa, son las causas por las que los usuarios de estos sistemas operativos no sólo no lo desinstalan, sino que lo utilizan frecuentemente para superar esos minutos de aburrimiento en el trabajo o en casa, mientras se espera a que llegue la hora de la cena.
LucasArts decidió aprovechar estas premisas para crear un juego con las mismas virtudes, pero mucho más elaborado y divertido: «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho». Pese al tibio recibimiento, lo volvió a intentar con «Yoda Stories».
Ambos programas mantienen muchos puntos en común: costaban muy baratos, apenas ocupan un par de megabytes en el disco duro, y las misiones nunca duran más de una hora.
Cada partida de «Yoda Stories» comienza con la visita a la cueva de Yoda, donde Luke Skywalker recibe una misión: encontrar cierto objeto, llegar a cierto lugar, o acabar con cierto enemigo. Inmediatamente, se genera un mapa aleatorio, de forma laberíntica, que contiene cientos de enemigos, algunos objetos y llaves, y los objetivos principales. Luke debe encontrar armas para combatir a los monstruos y a las tropas de asalto, hablar con personajes para intercambiar objetos, y encontrar las llaves que le permitan acceder a lugares secretos. Todo ello, aderezado con unos gráficos y movimientos muy sencillos, para que el juego pueda funcionar en cualquier ordenador.
«Yoda Stories» no consiguió su objetivo –sustituir al «Buscaminas»–, pero a cambio aportó una pizca de originalidad al amplio catálogo de juegos «Star Wars».

## ROGUE SQUADRON

• Compañía: LucasArts. 1 998 • Disponible: PC, Nintendo 64
• Género: Shoot'em up • Idioma: Traducido al castellano.






Una de las últimas exigencias de los fans de la saga se vio cumplida cuando «Rogue Squadron» vió la luz: el pilotaje de un X-Wing en un entorno terrestre. «Rogue Squadron» es un atractivo conglomerado de batallas aéreas contra todos los tipos de cazas TIE existentes pero, en lugar de ocurrir a miles de kilómetros sobre la superficie del planeta, tienen lugar a un centenar de metros del suelo. Tras la victoria en Yavin, Luke Skywalker y Wedge Antilles deciden crear el Escuadrón Pícaro, preparado para acometer todo tipo de tareas suicidas, ante el más que previsible contraataque del Imperio.
Misiones de escolta, derribo, bombardeo, o infiltración, y un motor 3D potente, hicieron de «Rogue Squadron» un meritorio entretenimiento que vino a cubrir un buen puñado de batallas del universo «Star Wars» casi olvidadas por el resto de conversiones informáticas.

## STAR WARS TRILOGY

• Compañía: Sega. 1 998 • Disponible: Recreativa.
• Género: Arcade • Idioma: Inglés.




Resulta difícil condensar tanta acción y espectacularidad en un solo juego, como ocurre en «Star Wars Trilogy». Sega utilizó todo el poder de su placa Model 3 para revivir las escenas más memorables de la trilogía, como la destrucción de las dos estrellas de la Muerte, la defensa de Hoth, la persecución motorizada del bosque de Endor, o los duelos contra Boba Fett y Darth Vader. En la mayoría de las ocasiones el control del jugador, al igual que ocurre en la serie «Rebel Assault», se limita a mover un punto de mira por el escenario, pero la espectacularidad de los gráficos y la vertiginosa sucesión de acontecimientos recompensan con creces esta carencia.

## STAR WARS: REBELLION

• Compañía: LucasArts. 1 998 • Disponible: PC. • Género: Estrategia • Idioma: Traducido y doblado al castellano.





A lo largo de sus más de quince años de historia, LucasArts ha tocado con su varita mágica casi todos los géneros existentes, obteniendo un considerable éxito en todos ellos. Tan sólo se echa de menos dos tipos de juegos en su amplio catálogo: un buen JDR, y un juego de estrategia.
En este último caso, lo intentó con el olvidable «Afterlife», un clónico de «Sim City» ambientado en el Más Allá, y fuente de inspiración de la obra maestra «Grim Fandango».
Tras este primer tropezón, encargó a la compañía Coolhand un nuevo juego de estrategia pura y dura ambientado en el universo «Star Wars». El término "puro y duro" cobra aquí vital importancia, pues es la clave del juego y la razón principal de su fracaso.
«Star Wars: Rebellion», bautizado en algunos países con el nombre de «Star Wars: Supremacy», por motivos de copyright, está basado en un juego de tablero por turnos de gran éxito en los países anglosajones. La premisa es sencilla: tomar el control de la Alianza o el Imperio, y apresar a los líderes contrarios. En el caso del Imperio, estos se encuentran atrincherados en el planeta-capital, Coruscant. La base rebelde se sitúa en un planeta aleatorio, lo que aumenta la dificultad.
Para vencer al enemigo, es necesario fabricar cazas y cruceros estelares en abundancia. Ello se consigue conquistando planetas, –hay más de 200 diferentes–, y extrayendo sus materias primas para construir fábricas y sistemas de defensa.
Una vez recopilado el ejército de naves, es posible realizar patrullas y atacar planetas enemigos. Los combates siguen un sistema táctico por turnos, en un entorno 3D, muy alejados de los fieros combates vividos en los arcades o simuladores espaciales.
Es, sin duda, un buen juego; un verdadero festín para los amantes de la estrategia, pero presenta un gran inconveniente: es muy difícil de manejar y entender. La interfaz, espesa, obliga a mantener en pantalla decenas de ventanas para controlar la producción de los planetas, las rutas estelares, o la posición de los líderes de cada bando. Además, para seguir el control de la partida, es necesario aprenderse casi de memoria los nombres y la ubicación en la Galaxia de los 200 planetas que la pueblan. Un enorme esfuerzo que sólo los fanáticos de la saga se han atrevido a realizar.

## STAR WARS: DROIDWORKS

• Compañía: Lucas Learning. 1 998 • Disponible: PC, Mac • Género: Juego educativo
• Idioma: Inglés.





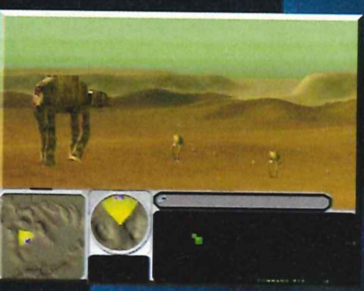
Recomendado para niños mayores de 10 años, «Star Wars: Droidworks» es una aventura educativa que tiene a los jawas como protagonistas. Una base secreta imperial, afincada en Tatooine, está construyendo robots asesinos que pronto arrasarán el planeta. Los jawas deben construir sus droides para que se infiltren en la base y completen diversas misiones. La última de ellas terminará con la destrucción de los robots enemigos. Para cada uno de los niveles, es necesario construir androides a partir de 87 piezas diferentes, lo que da lugar a 25 millones de combinaciones diferentes. Cada robot creado dispone de una serie de atributos que deben potenciarse según la misión a realizar, añadiendo las piezas correspondientes. Una vez fabricado, el robot se infiltra en la base e intenta completar todos los objetivos, en función de las piezas utilizadas.

Una divertida forma de aplicar conceptos científicos basados en la energía, la fuerza, el movimiento o el magnetismo, para que el niño se familiarice con ellos.

## FORCE COMMANDER

• Compañía: LucasArts. 1 999. • En preparación: PC • Género: Estrategia
• Idioma: Traducido y doblado al castellano.





El último canto de cisne del catálogo basado en la Segunda Trilogía tiene un nombre: «Force Commander». Aunque LucasArts no lo ha anunciado oficialmente, es muy probable que éste sea el último juego basado en el universo clásico. A partir de este momento, la compañía se centrará en los títulos basados en los episodios I, II y III.

«Force Commander», un juego de estrategia 3D en tiempo real es, en cierto modo, un homenaje a toda la trilogía, pues la primera misión comienza un tiempo antes de la llegada de C3-PO y R2-D2 a Tatooine, y la última se centra en la apocalíptica batalla de Endor, con la destrucción de la Segunda Estrella de la Muerte como telón de fondo.

El desarrollo es similar al de clásicos como «Command & Conquer» o «Starcraft». En el papel de un general Rebelde o del Imperio, la mayoría de las misiones exigen la construcción de una base, barracas de entrenamiento para los soldados, y fábricas para construir tanques, vehículos blindados, o los temibles AT-AT y AT-ST. Existen más de 50 unidades diferentes, exclusivas para cada bando. Aunque las batallas tienen lugar en tierra firme, también es posible utilizar cazas Tie e Y-Wings para bombardear las posiciones enemigas. En algunas fases, se debe construir un ejército, explorar el escenario, y aniquilar al enemigo; otras, obligan a conquistar cierto edificio, o a defender una posición hasta que los civiles puedan retirarse. Todo ello, en un entorno 3D totalmente manipulable.

Una inmejorable propuesta que pone punto y final a una trilogía inolvidable.

## STAR WARS: BEHIND THE MAGIC

• Compañía: LucasArts. 1 998 • Disponible: PC, Mac • Género: E. interactiva • Idioma: Inglés.




Uno de los secretos del éxito de «Star Wars», es la atención por el detalle que se aplica a los mundos y las criaturas que pueblan este imaginario universo. Cada lucecita de un panel de control, cada bolsillo de un traje, cada pieza metálica de un caza que apenas aparece unos segundos en pantalla, tiene su razón de ser. A George Lucas le bastaron seis horas para recrear una Galaxia repleta de extrañas criaturas, curiosos artilugios y decenas de paisajes y planetas. «Star Wars: Behind the Magic» reúne esta inmensa cantidad de información y la presenta al usuario de forma interactiva.

Todo el universo de «La Guerra de las Galaxias» se divide en nueve secciones: Personajes, Tecnología, Lugares, Sucesos, Avance del Episodio I, Escena a Escena, Entre Bastidores, Universo Expandido y Glosario.

A partir de aquí, el curioso tiene acceso a más de 2.000 fotografías, 20 modelos 3D, 40 minutos de vídeo, 20 minutos de audio y 30 naves analizadas al detalle. Entre la marea de información, destacan algunas sorpresas como las escenas inéditas que George Lucas no incluyó en la primera película –una charla de Luke con sus amigos de Tatooine en la cantina, o el avistamiento desde la superficie del planeta del apresamiento de la princesa Leia; las entrevistas a Mark Hamill y Carrie Fisher, antes de ofrecerles los papeles de protagonistas; una visita 3D al interior del Halcón Milenario; el test de armas; o el provocativo desfile de modelos de la princesa Leia.

En definitiva, un sueño hecho realidad por los fans de la saga, cuyas exhaustivas explicaciones son capaces de convertir a un novato en un experto fanático, pero ensombrecido por la inexplicable ausencia de la traducción de los textos. Una grave falta para una compañía de la categoría de LucasArts, siempre tan cuidadosa en este aspecto.

## X-WING ALLIANCE

• Compañía: LucasArts. 1 999. • Disponible: PC. • Género: Simulador especial
• Idioma: Traducido y doblado al castellano.



Tras las críticas recibidas por «X-Wing vs. Tie Fighter», «X-Wing Alliance» es una vuelta a los orígenes; una ampliación de «X-Wing» llevada hasta sus últimas consecuencias.

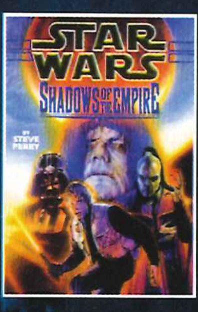
El juego recoge todas las virtudes de sus predecesores –la narrativa y sistema de ascensos y medallas de «X-Wing», la profundidad de las misiones de «Tie Fighter» y los gráficos 3D acelerados y opciones multijugador de «X-Wing vs. Tie Fighter»– y las combina de forma magistral con unos cuantos toques de la película «El Padrino». ¿El resultado? Uno de los juegos más sólidos de los últimos años.

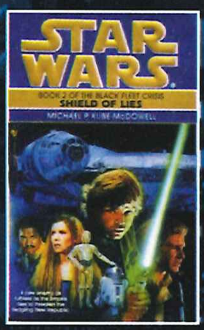
La familia Azzameen, dueña de la compañía de transporte Soles Gemelos, se dedica por entero a sus negocios, sin molestar a nadie, hasta que la familia rival, los Viraxo, decide apoderarse de Soles Gemelos y dominar así todas las rutas de comercio de la zona. Ace Azzameen, el hijo menor del clan, debe defender las posesiones de su estirpe al mismo tiempo que se alista en la Alianza Rebelde y entra en contacto con un espía renegado del Imperio, dispuesto a desvelar los secretos del Emperador. La historia ofrece muchos giros inesperados y obliga al protagonista a elegir entre su deber militar y su familia. Si supera con éxito la prueba, tendrá la oportunidad de pilotar el mismísimo Halcón Milenario e introducirse en las entrañas de la segunda Estrella de la Muerte para lanzar ese disparo final que termine con la monstruosa estación.

Con más de 50 misiones individuales, un motor 3D muy mejorado, flexibles opciones multijugador, un editor de misiones, cabinas 3D reales, y el doblaje de las voces al castellano, «X-Wing Alliance» se merece un puesto de honor en el Olimpo de los Videojuegos.

# BIBLIOGRAFÍA

**A lo largo de 22 años, las breves historias narradas en apenas seis horas –lo que duran las tres películas de la Segunda Trilogía–, han tenido su continuidad en numerosos libros. Diversos escritores han recuperado a los personajes principales, han creado otros, y han ideado nuevas historias que confeccionan una tupida telaraña inventiva alrededor de los guiones originales de Lucas.**
**En la siguiente relación se citan todas las novelas publicadas en España.**










## EL UNIVERSO STAR WARS

**• Antes de la Segunda Trilogía.**
Trilogía de Han Solo:

- Trampas del Paraíso.
*A. C. Crispin. Ediciones Martínez Roca.*

- La Maniobra Hutt.
*A. C. Crispin. Martínez. Roca.*

- Amanecer Rebelde.
*A. C. Crispin. Martínez Roca.*

**• Segunda Trilogía:**

- Episodio IV. La Guerra de las Galaxias.
*George Lucas. Martínez Roca.*

- Episodio V. El Imperio Contraataca.
*Donald F. Glut. Martínez Roca.*

- Episodio VI. El Retorno del Jedi.
*James Kahn. Martínez Roca.*

**• Paralelamente al Episodio VI:**

- Sombras del Imperio.
*Steve Perry. Martínez Roca.*
Novelización del juego «Shadows of Empire».

**• Unos días después del Episodio VI:**

- La Tregua de Bakura.
*Kathy Tyers. Martínez Roca.*

**• 4 años después:**

- El Cortejo de la Princesa Leia.
*David Wolverton. Martínez Roca.*

**• 5 años después.**
Trilogía de la Nueva República:

- Heredero del Imperio.
*Timothy Zahn. Martínez Roca.*

- El Resurgir de la Fuerza Oscura.
*Timothy Zahn. Martínez Roca.*

- La Última Orden.
*Timothy Zahn. Martínez Roca.*

**• 7 años después.**
Trilogía de la Academia Jedi:

- La Búsqueda del Jedi.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- El Discípulo de la Fuerza Oscura.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- Campeones de la Fuerza.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

**• 8 años después:**

- Hijos de los Jedi.
*Barbara Hambly. Martínez Roca.*

- La Espada Oscura.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- Planeta de Penumbra.
*Barbara Hambly. Martínez Roca.*

**• 10 años después:**

- Estrella de Cristal.
*Vonda N. McIntyre. Martínez Roca.*

**• 13 años después.**
Trilogía de la Flota Negra:

- Antes de la Tormenta.
*Michael P. Kube-McDowell. M. Roca.*

- Escudo de Mentiras.
*Michael P. Kube-McDowell. M. Roca.*

- La Prueba del Tirano.
*Michael P. Kube-McDowell. M. Roca.*

**• 13 años después**
(continuación de La Flota negra):

- La Nueva Rebelión.
Kristine Kathryn. Martínez Roca.

**• 14 años después.**
Trilogía de Corellia:

- Emboscada en Corellia.
*Roger McBride. Martínez Roca.*
- Ofensiva en Selonia.
*Roger McBride. Martínez Roca.*

- Ajuste de cuentas en Centralia.
*Roger McBride. Martínez Roca*

**• 19 años después.**
Los Jóvenes Jedi (Serie Juvenil):

- Herederos de la Fuerza.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- La Academia de la Sombra.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- Los Perdidos.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- Espadas de luz.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

- El Jedi más Oscuro.
*Kevin J. Anderson. Martínez Roca.*

## LIBROS SOBRE EL EPISODIO I

- Star Wars. Episodio I. La Amenaza Fantasma.
*Terry Brooks. Ediciones Martínez Roca.*
Novela oficial basada en el guión de George Lucas.

- Star Wars. Episodio I. La Amenaza Fantasma.
*Patricia C. Wrede. Ediciones Gaviota.*
Otra novelización de la película, enfocada hacia un público más joven.

- Star Wars. Episodio I. La Amenaza Fantasma. El Álbum de la película.
*Ediciones Gaviota.*
Nueva adaptación del filme, de nuevo para el público infantil. Incluye abundantes fotografías.

- Heroes & Villanos. Libro para Colorear.
*Ediciones Gaviota.*
Ideal para que los niños manejen los lápices de colores como si fuesen espadas de luz en manos de un Jedi.

- Star Wars. Episodio I. Vistas en Sección de Vehículos y Naves.
*David West Reynolds. Ediciones B.*
Impresionantes despieces gráficos, con todo lujo de detalles, de los vehículos que aparecen en «La Amenaza Fantasma».

- Star Wars. Episodio I. Diccionario Visual.
*David West Reynolds. Ediciones B.*
Fotografías y primeros planos de todos los personajes, objetos, aliens y robots.

**•** Ediciones B también tiene pensado traducir los siguientes libros, aún no publicados en el momento de redacta esta guía:

- Episode I. Journal. Queen Amidala.
*Ediciones B.*
Diario de la reina de Naboo, donde se refleja su punto de vista sobre los acontecimientos relacionados con la invasión de su planeta por la Federación de Comercio.

- Episode I. Journal Anakin Skywalker.
*Ediciones B.*
La historia vista desde los ojos del joven e inocente Anakin.

- Episode I Adventures.
Ocho libros distintos en los que el lector puede elegir el desarrollo de la historia y convertirse en el protagonista.

## LIBROS EN INGLÉS DISTRIBUIDOS EN ESPAÑA

Estos títulos puede adquirirse en librerías especializadas. No se descarta que alguno sea traducido en un futuro por la editorial que adquiera los derechos.

- Star Wars. Episode I. Scrapbook.
*Ryder Windham. Lucas Books.*
Muestrario visual de los escenarios y personajes más importantes.

- Star Wars. The Making of Episode I.
*Laurent Bouzereau y Jody Duncan. Del Rey.*
Todos los secretos y las anécdotas del rodaje.

- Star Wars. Episode I. The Illustrated Screenplay.
*George Lucas. Lucas Books.*
El guión ilustrado que utilizó Doug Chiang para realizar todos los diseños de la película. Incluye más de 250 secuencias ilustradas.

- Star Wars. Episode I. Collector's Souvenir Edition.
*Titán.*
Diversas miradas entre bastidores al rodaje de la película, así como una guía de todos los objetos coleccionables relacionados con el Episodio I

## LISTA DE VIDEOJUEGOS DE STAR WARS EN VENTA:

En esta sección se recogen los programas que, en septiembre de 1 999, pueden encontrarse oficialmente en los comercios. Otros muchos, más antiguos, quizás se localicen en tiendas de saldo o con stocks antiguos.
Entre los años 1 989 y 1 997, Erbe Software fue el distribuidor oficial de los juegos para PC de LucasArts. A partir de 1 998, esta labor le corresponde a Electronic Arts. Por tanto, los títulos que se mencionan en la lista, distribuidos por Erbe, aún pueden adquirirse en algunos comercios, pero sólo hasta que se agoten. En el caso de producirse una reedición, ésta será publicada por Electronic Arts.

### • COMPATIBLES PC:

- Los Clásicos. Rebel Assault. Erbe.
- Los Clásicos. X-Wing. Erbe.
- Los Clásicos. Tie Fighter. Erbe.
- Yoda Stories. Erbe.
- Star Wars Monopoly. Electronic Arts.
- Star Wars Classics: X-Wing Collector. Electronic Arts. Recopilación compuesta por «X-Wing», «Tie Fighter», sus correspondientes discos de misiones, y una demo de «X-Wing vs. Tie Fighter». Se trata de versiones mejoradas que incorporan nuevas escenas cinemáticas, menús en SVGA, y gráficos retocados con soporte para aceleración 3D.
- Star Wars Classics: X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power. Electronic Arts. Recopilación del juego «X-Wing vs. Tie Fighter» y su disco de misiones «Balance of Power».
- Star Wars Classics: Rebel Assault I & II. Electronic Arts. Primera y segunda parte de este arcade especial con gráficos renderizados.
- Star Wars Classics: Jedi Knight/Mysteries of the Sith. Electronic Arts. Recopilación del juego «Jedi Knight» y su disco de misiones «Mysteries of the Sith».
- Shadows of Empire. Erbe.
- Rogue Squadron. Electronic Arts.
- Star Wars. Rebellion. Electronic Arts.
- X-Wing Alliance. Electronic Arts.
- Star Wars: Behind the Magic. Electronic Arts.
- La Amenaza Fantasma. Electronic Arts.
- Episodio I. Racer. Electronic Arts.
- Star Wars Episode I: Insider's Guide. Electronic Arts.
- Star Wars Episodio I: The Gungan Frontier. Ubi Soft.

### • SONY PLAYSTATION:

- Dark Forces. LucasArts.
- Masters of Teras Kasi. LucasArts.

### • NINTENDO 64:

- Shadows of Empire. LucasArts.
- Rogue Squadron. LucasArts.
- Episode I. Racer. LucasArts.

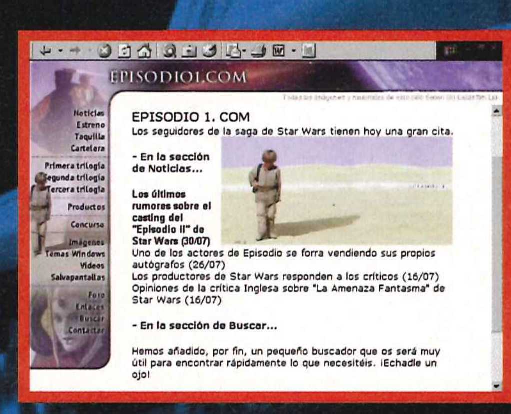
### • GAMEBOY:

- Star Wars. Nintendo.
- The Empire Strike Back. Nintendo.
- The Return of the Jedi. Nintendo.

# STAR WARS EN LA GRAN RED

Ya nadie se atreve a separar «La Guerra de las Galaxias» del fenómeno Internet. La Gran Red se ha poblado con decenas de miles de páginas web, chats, y grupos de noticias donde se debate sobre las películas, se venden artículos para coleccionistas, se inauguran exposiciones virtuales de dibujos, animaciones y secuencias de video realizadas por los fans, o se rumorea sobre el argumento y los actores que participarán en el Episodio II.
Estos son algunos de los puntos de encuentro más populares:

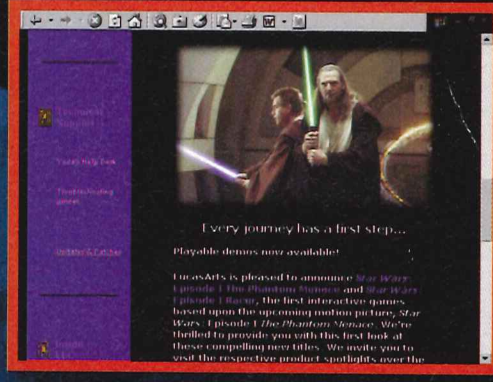
### • PÁGINAS WEB OFICIALES EN INGLÉS:




*Página oficial de Star Wars:* www.starwars.com
Toda la información ofrecida por la productora Lucasfilm, actualizada diariamente. Incluye cientos de fotografías de las películas, biografías de los protagonistas, y los entresijos de los rodajes. También alberga los "trailers" oficiales del Episodio I.




*Tienda oficial de Star Wars:* http://shop.starwars.com/
Todo el "merchandise" reunido y puesto a la venta por Lucasfilm, con objetos exclusivos para coleccionistas.




*LucasArts:* www.lucasarts.com
Sede de la compañía de juegos LucasArts. Dispone de información, demos, parches y trucos de todos los programas de la saga.




*Lucas Learning:* www.lucaslearning.com
Otra de las compañías de George Lucas, encargada de desarrollar juegos educativos para niños basados en el Episodio I. UBI Soft se encargará de distribuir estos títulos en España.




*Apple:* www.apple.com/quicktime/download/index.html
Empresa creadora del sistema de compresión de video QuickTime. Es indispensable instalar en el ordenador un reproductor de este tipo, ofrecido gratuitamente en esta página Web, para poder ver los vídeos oficiales de la película.




*RebelHQ:* www.rebelhq.com
Página oficial de LucasArts destinada a albergar las partidas multijugador de todos los juegos que incluyen esta posibilidad.



*Hasbro: http://starwars.hasbro.com/*
Los juguetes más populares del universo «Star Wars».



*Decipher: www.decipher.com/youngjedi/index.html*
Compañía creadora de las cartas coleccionables dedicadas a ambas trilogías.



*Nintendo España: www.nintendo.es*
Información, soporte técnico y códigos secretos de todos los juegos para Nintendo 64 y Gameboy.

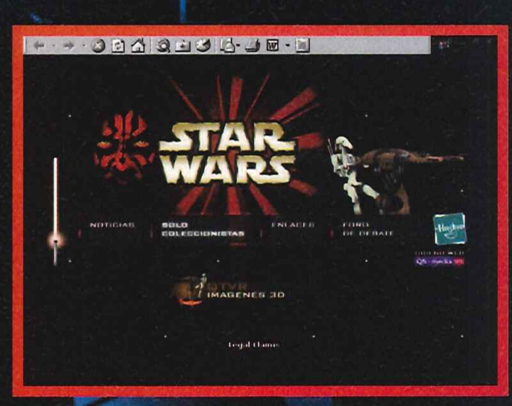


*Galoob: www.galoob.com/SWAF/index.html*
Esta empresa distribuye los vehículos y maquetas de la gama Micro Machines y Action Fleet.

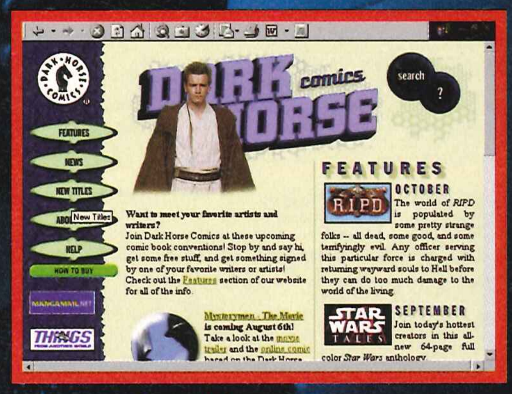
## • PÁGINAS WEB OFICIALES EN CASTELLANO:



*Página oficial de Star Wars: www.starwars.com/episode-i/features/intro/spanish/*
La sede de Lucasfilm incluye una pequeña sección con información en castellano.



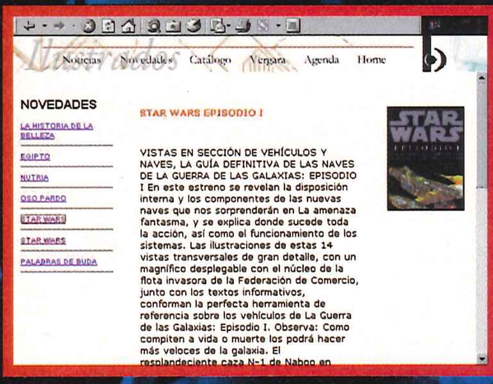
*Hasbro España: http://starwars.hasbroiberia.com/*
Página nacional de la marca de juguetes más popular.



*Dark Horse Comics: www.darkhorse.com*
Los comics del Episodio I.



*Electronic Arts: www.electronicarts.es*
Distribuidora oficial de los programas de LucasArts en España. Ofrece demos y soporte técnico de todos los juegos.



*Ediciones B: www.edicionesb.es*
Página web de la editorial española que distribuye varios libros del Episodio I, como los impresionantes "Vistas en Sección de Vehículos y Naves" y el "Diccionario Visual".



*Lego: www.lego.com/starwars/episode1/default.asp*
Los clásicos juguetes de construcción de Lego se encuentran entre los más vendidos del mundo.

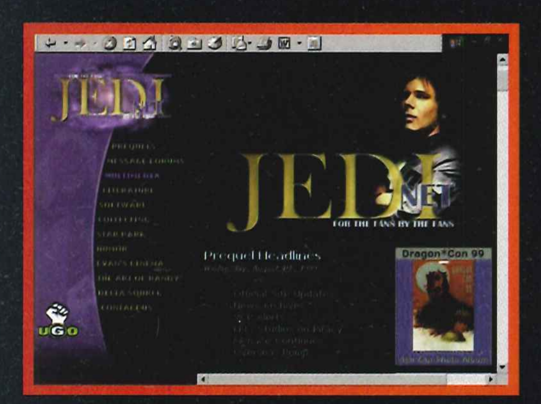
## PÁGINAS WEB NO OFICIALES EN CASTELLANO:

*Episodio I: www.episodio1.com*
Excelente sitio con información sobre todas las películas, vídeos, y enlaces directos a lugares donde se pueden comprar los libros, vídeos y videojuegos de la saga.

*Los Lores del Sith: http://loresdelsith.unicyber.org/*
Impresionante página Web con todo la información imaginable: fotos, coleccionismo, noticias diarias...

*Canal de Cine: http://cine.magallanes.net/*
El paraíso para todos los cinéfilos. Ofrece los trailers oficiales en castellano.

## • PÁGINAS WEB NO OFICIALES EN INGLÉS:



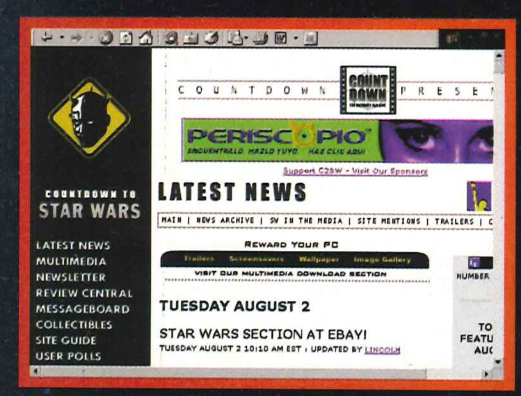

*JediNet:* www.jedinet.com/frame.htm

Uno de los lugares más visitados. Indispensable para estar al día sobre todo lo que ocurre en el universo Star Wars.



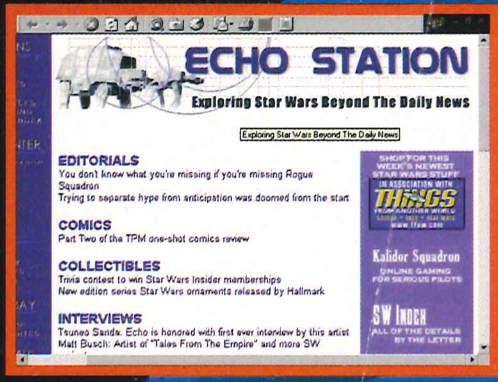

*The Force.Net:* http://216.32.191.104/

Pese a tratarse de un "site" no oficial, incluye casi la misma información que la página principal de Lucasfilm. Otro lugar de visita obligada.



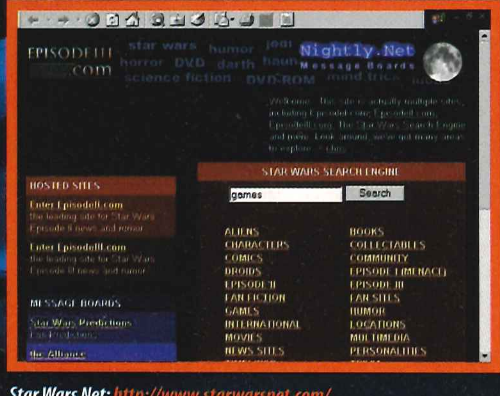

*Countdown to Star Wars:* http://starwars.countingdown.com/

El origen del mito on-line. Esta página organizó las largas colas que durante más de un mes reunieron a centenares de personas frente a los cines, con motivo del estreno.




*Echo Station:* www.echostation.com

Página Web recomendada para coleccionistas.



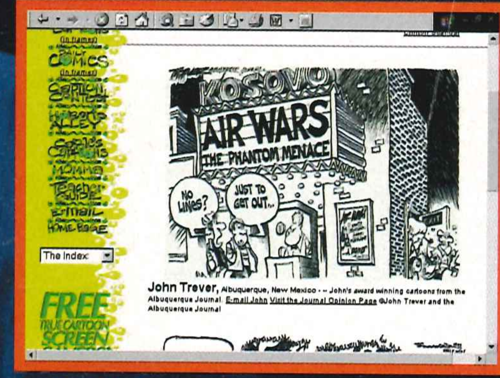

*Star Wars Net:* http://www.starwarsnet.com/

Buscador que permite encontrar información sobre cualquier artículo o tema.




*Star War Fans:* www.swfans.net

Lugar de reunión de aficionados de todo el mundo.



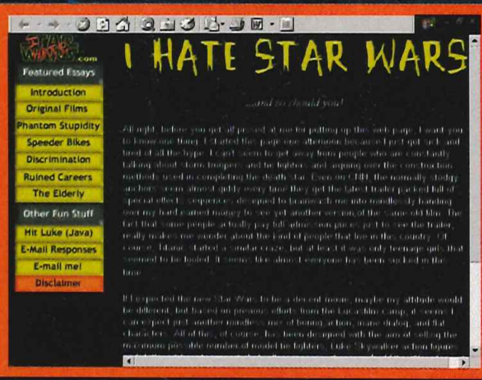

*Daryl Cagle's Pro Cartoonists Page:*
www.cagle.com/news/starwars/star1.asp

Aquí se almacenan decenas de chistes aparecidos en los periódicos de todo el mundo, relacionados con la saga de George Lucas.



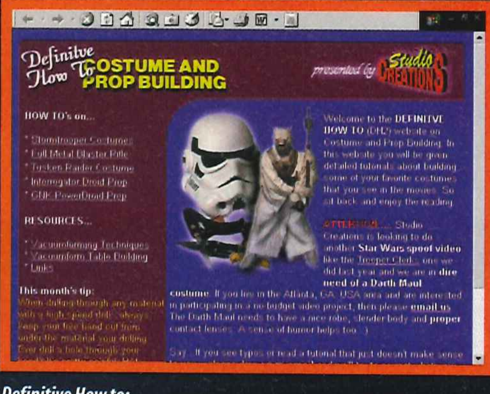

*The Unofficial John Williams Page:*
www.classicalrecordings.com/johnwilliams/

No podía faltar una referencia al más grande compositor de bandas sonoras de la historia: John Williams. Star Wars, Superman, Indiana Jones, E.T o Salvar al soldado Ryan, son algunas de sus bandas sonoras más conocidas. John Williams ha sido nominado al Oscar en más de treinta ocasiones.



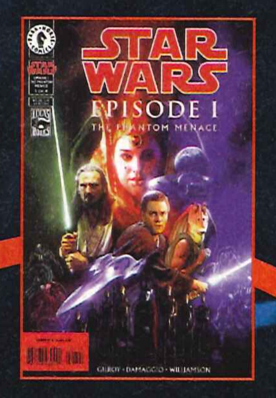

*I Hate Star Wars:* http://ihatestarwars.com/main.html

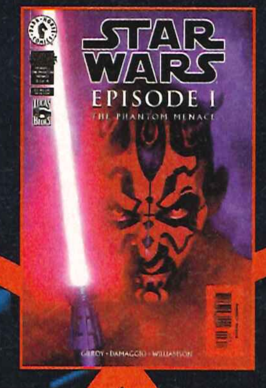
Aunque parezca increíble, hay gente a quien no le gusta Star Wars. Los motivos, explicados uno a uno, en clave de humor.

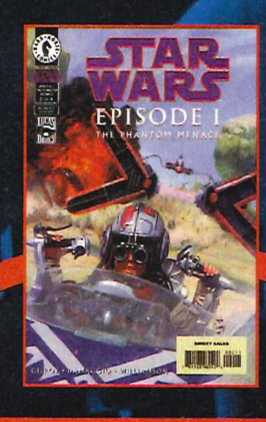


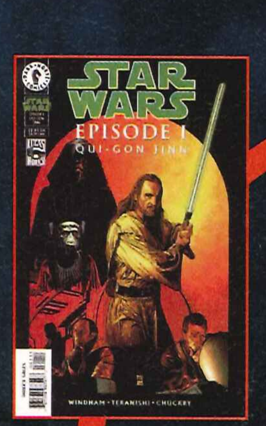

*Definitive How to:*
http://www.studiocreations.com/howto/index.html

¿Quieres fabricarte el traje de las tropas de Asalto? ¿Necesitas un disfraz de Jawa para la fiesta del colegio? En esta página web se explica cómo construirlos.



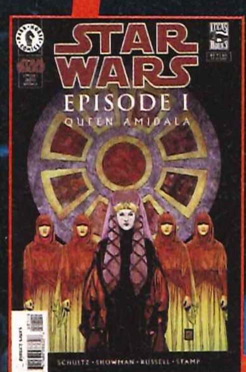



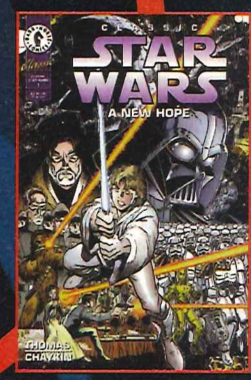









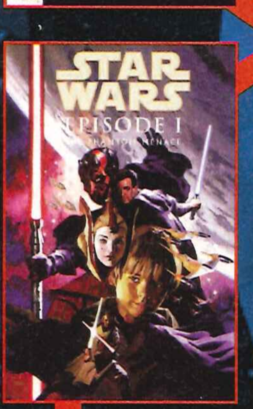

## LOS CÓMICS

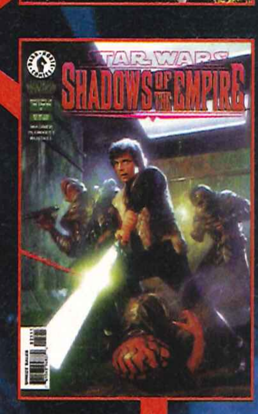
**Tanto o más prolífica que la colección de libros, es la serie de comics publicados en nuestro país desde antes, incluso, de que se estrenara la primera película, en 1 977.**
**Bruguera, Vértice, Forum o Norma han sido algunas de las editoriales que se han encargado de comercializar la mayor parte de los tebeos o, como a muchos aficionados les gusta llamarlos, novelas gráficas.**
**Puesto que alguna de ellas hoy han desaparecido y sus comics son muy difíciles de encontrar, a continuación se citan las colecciones más importantes publicadas en los últimos años, localizables fácilmente en cualquier tienda.**

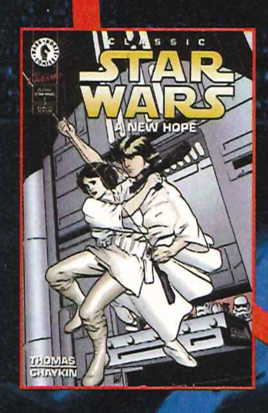
- Classic Star Wars. Thomas-Chaykin-Goodwin-Williamson-Garzón. Norma Editorial. 6 números. La adaptación clásica de la Segunda Trilogía.
- Star Wars. Especial 20 Aniversario. Jones-Barreto-Williamson-Garzón. Norma. Edición especial de la primera película con las nuevas imágenes de la reedición retocada de 1997.
- Imperio Oscuro. Veitch-Kennedy. Norma. 1 tomo.
- El Fin del Imperio. Veitch-Baikie. Norma. 1 tomo.
- Relatos de los Jedi. Veitch-Roach-Akins-Rodier. Norma.
- Sombras del Imperio. Wagner-Plunkett-Russell. Norma. 3 números. Adaptación del juego «Shadows of Empire».
- Heredero del Imperio. Baron-Vatine-Blanchard. Norma. 3 números.
- El Ojo de la Mente. Autin-Sprouse. Norma. 2 números.
- Bobba Fett. Warner-Kennedy. Norma.
- El Resurgir de la Fuerza Oscura. Baron-Dogson. Norma. 3 números.
- Imperio Carmesí. Stradley-Gulacy. Norma. 3 números.
- Star Wars Manga. Tamaki-Kudo-Hiromoto. Planeta. 12 números. Adaptación manga de las tres películas.

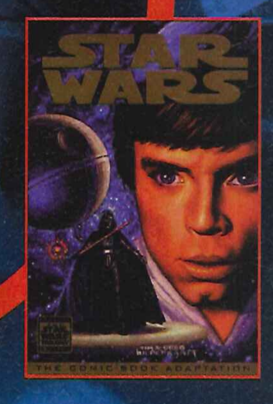
### COMICS DEL EPISODIO I

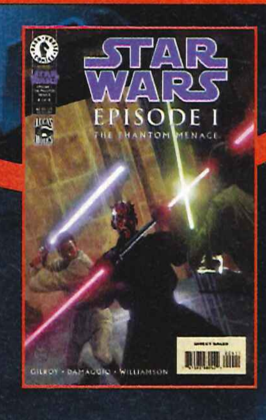
- Preludio a la Rebelión. Stmad-Winn. Planeta. El origen del mito narrado en una serie de aventuras que transcurren paralelamente al Episodio I.
- Star Wars. Episodio I. Gilroy-Damaggio. Planeta. 4 números o 1 tomo. Adaptación oficial del filme.
- Qui-Gon Jinn/Obi-Wan Kenobi/Reina Amidala/Anakin Skywalker. Varios autores. Planeta. 4 números. Original recopilación de comics que cuentan las aventuras de los cuatro protagonistas por separado.

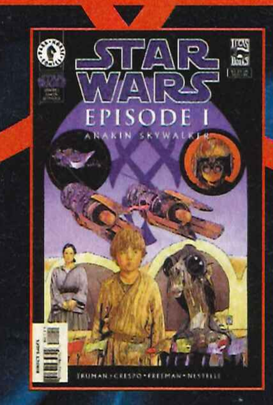


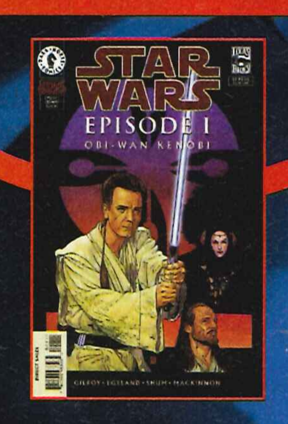



# RESIDENT EVIL 2

**La versión de «Resident Evil 2» que nos disponemos a "destripar" es la de PC, pero si algún usuario de PlayStation aún no ha finalizado las andanzas por el mundo de los zombies, debe saber que los pasos a seguir en ambas versiones son prácticamente idénticos, por lo que esta guía puede ser igualmente útil. Además de las soluciones completas hemos preparado un apartado en el que os narramos el sistema de puntuación y algunos trucos especiales que oculta «Resident Evil 2». Preparaos para descubrir todos los secretos de uno de los juegos con mejor y más trabajada línea argumental. Vamos allá.**

Después de la secuencia introductoria, Leon empieza su aventura. Su primer objetivo debe ser dirigirse a la comisaría de policía de Raccoon. El camino para llegar hasta allí es único, por lo que no existe pérdida. A lo largo del recorrido deberá coger la escopeta del señor de la armería, munición y comenzar a acumular todas las pociones de vida que le sean posible. Los primeros enemigos son sencillos, debido a que son lentos y torpes. Muchos de ellos se esquivarán con un poco de habilidad y otro poco de velocidad y así no gastaremos nuestra preciada munición.

### LA COMISARÍA DE POLICÍA DE RACCOON

Una vez llegamos a la comisaría podremos contemplar el hermoso hall principal. Un poco más arriba veremos una máquina de escribir. Estas máquinas son los puntos en los que podremos grabar la partida. Para hacerlo necesitaremos tener en nuestro inventario cintas, pero encontrarlas no supone problema, puesto que al lado de cada máquina hay un par de ellas y lo cierto es que hay bastantes distribuidas por el juego. Si queremos alcanzar una buena puntuación no conviene grabar demasiadas veces (ver recuadro relativo al sistema de puntuación).

Por el momento, la única puerta que encontraremos abierta será la que está en la parte inferior izquierda. Una vez accedamos por ella encontraremos a un oficial de policía moribundo víctima de las heridas propiciadas por algún zombie. Por fortuna, aún le quedarán fuerzas para entregarnos la tarjeta llave azul con la que deberemos

# EL VIRUS QUE ACABÓ CON LA HUMANIDAD



Las máquinas de escribir son los puntos en los que podremos grabar la partida. Para poder hacerlo necesitaremos tener en nuestro inventario cintas

acercarnos al ordenador del hall principal y utilizarla allí con el fin de desbloquear las puertas de esa zona.

En esta ocasión accederemos por la más grande de las dos. Por primera vez nos encontraremos con uno de los baúles de almacenamiento. Estos baúles hacen las veces de almacenes para nuestros objetos, ya que el inventario de nuestros personajes es bastante limitado. Así, cada vez que no vayamos a utilizar un cierto objeto es bueno depositarlo en estas zonas para tener el mayor hueco en nuestras "alforjas". Hay varios de estos baúles dispersos por el juego, por lo que en caso de necesitar algo que hayamos depositado allí no nos llevará demasiado tiempo encontrar uno. En este caso, podemos dejar allí el cuchillo y seguir avanzando no sin antes coger el memorandum de la policía y tomar nota de la combinación de una caja fuerte (2236).

Pronto llegaremos ante una puerta doble con un oficial fallecido. Si buscamos entre sus restos encontraremos algo más de munición. Y un poco más allá nos mediremos con el primer rival de entidad. Se trata de un "asesino" muy rápido y peligroso. Nuestro consejo es que os enfrentéis a él si lleváis la escopeta, pero sólo con la pistola puede resultar demasiado complicado, y sería más seguro tratar de esquivarle.

Después llegaremos a una sala en la que se debía dar el orden del día a juzgar por la pizarra que hay. Leon debe hacerse con un informe de operaciones y más balas y proceder a entrar en la pequeña salita de la chimenea. En ese punto, y gracias al mechero que siempre lleva como objeto secundario, encenderá un agradable fuego que provocará que aparezca una joya de un cuadro de la pared. Salimos de la habitación y continuamos por la siguiente puerta.

En la nueva habitación hay que tener preparada la pistola, puesto que los zombies están al acecho. Si hemos sido heridos, podremos utilizar las hierbas verdes, y si no hay que cogerlas y almacenarlas cuando tengamos ocasión en el baúl de los objetos.

Salimos de esa habitación y subimos por las escaleras hacia el segundo piso. Avanzamos hasta que encontramos tres estatuas –dos en los laterales y una ➤



El aspecto físico de Claire es impresionante. Y todas sus habilidades van en concordancia. Un personaje digno de un juego como éste.



Un virus es el causante de este desastre. La humanidad transformada en muertos vivientes, sólo por conseguir un arma biológica insuperable.



Los baúles hacen las veces de almacenes para nuestros objetos, ya que el inventario de nuestros personajes es bastante limitado

en el centro–. Lo que hay que hacer es empujar las estatuas para situarlas sobre las plataformas, pero debemos hacer que una mire a la otra. Si lo hacemos correctamente conseguiremos una segunda joya roja como recompensa.

Hay que continuar por la puerta y, eliminando a los zombies, avanzar hasta la oficina STARS. Sobre la mesa encontraremos el Diario de Chris y la Medalla del Unicornio, además de algunas balas y un spray de curación. Al salir, tendremos un primer encuentro con Claire de escasa importancia para nuestros fines. Lo que debemos hacer es regresar al Hall principal. De camino allí veremos algún baúl. Por ahora, las joyas rojas no las vamos a utilizar.

Una vez que lleguemos al Hall principal, hay que utilizar el Medallón del Unicornio en la estatua central. Así conseguiremos una llave con una pica grabada que nos permitirá acceder a nuevas habitaciones.

Regresamos al segundo piso y mirando el mapa descubriremos una nueva puerta que con la nueva llave puede ser abierta. En el interior de esa sala, empujamos una caja hasta que quede frente al armario, subimos a la caja y cogemos la manivela que encontraremos en la parte superior. En esa misma sala podremos encontrar munición y cintas para la máquina de escribir. Continuamos hasta llegar a la puerta siguiente a la oficina STARS. Dicha sala se abre también con la llave obtenida con el Medallón de Unicornio. Esta llave ya no tiene más utilidad con lo que puede ser descartada para liberar espacio en el inventario. En el interior de esta sala esperan los zombies y munición. Una vez esté el panorama más despejado, accedemos por la única puerta y nos introducimos en la biblioteca. Subimos las escaleras y salimos por la puerta del corredor superior. Continuamos por el corredor del tercer piso y nos adentramos hasta el ático. En una de las paredes encontraremos un agujero en el que la manivela encaja a la perfección. Su uso hará que desciendan unas escaleras por las que aún no es necesario ascender. En su lugar regresamos a la biblioteca y avanzamos por el pasillo hasta que lleguemos a una zona en la que el peso de Leon hará que ceda el suelo. Por fortuna, la caída no causará ningún daño. Pulsando el botón rojo, podremos salir de esa sala y activaremos los botones de las estanterías. Ahora tan sólo tenemos que pulsar los interruptores de las dos primeras estanterías –empezando por la izquierda– y desplazar ambas hacia la derecha. Un panel ubicado en la sala que estábamos anteriormente revelará una pieza vital: el enchufe alfil, que conviene guardar en el baúl, ya que todavía no tiene utilidad.

Salimos de la biblioteca por las puertas dobles y avanzamos por el corredor del segundo piso teniendo cuidado con los zombies que pululan por esa zona. Hay un botón que activa una escalera de emergencia muy útil, aunque por ahora no debemos descender por ella. En su lugar, avanzamos por el corredor y accedemos por la puerta del final para ir en busca de un baúl y una llave que abre un armario de la biblioteca y potencia la pistola (muy útil). Después, continuamos por la puerta que hay más allá del baúl, atravesamos el hall y avanzamos por la entrada que hay justo en frente. Hay que hacerse con unas balas y salir por la puerta que lleva al tejado. En el tejado podremos ver un helicóptero ardiendo. Antes de nada, bajamos las escaleras y esquivamos a los zombies (es bastante sencillo) y buscamos una manivela redonda. Regresamos a la zona del helicóptero, vamos por detrás de la verja metálica y usamos la manivela redonda en la válvula para que aumente la presión del agua y apague las llamas.

En el primer baúl que veamos, dejamos la manivela y cogemos las dos joyas rojas que ahora nos harán falta. Buscamos el camino que lleva hacia el helicóptero por la parte que daba al interior de la comisaría (debemos buscar el morro del helicóptero empotrado en la pared). Ahora ya es posible acceder por la puerta y colocar las gemas en los agujeros correspondientes y obtener así el Enchufe Rey. No debemos olvidar la llave diamante que está sobre la mesa. Ahora, regresamos al baúl y dejamos allí el nuevo enchufe. Avanzamos por los pasillos de los cuervos con mucho cuidado, pasamos por la puerta gris y descendemos las escaleras –recordad coger las plantas verdes–. Entramos en la oficina del Este que está plagada de zombies. Por fortuna, encontraremos munición y un par de cintas para la máquina de escribir. Y lo más importante: en la pequeña sala que hay en esta zona veremos una caja fuerte a la que se accede con la combinación 2236. Conseguiremos así un mapa de la comisaría. Después, salimos por las puertas azules dobles.

Giramos a la derecha, pasamos por las máquinas de refrescos, estando seguro de que llevamos un par de huecos en nuestro inventario, y pasamos por la puerta





Continuamos por la puerta y, eliminando a los zombies, avanzamos hasta la oficina STARS. Sobre la mesa encontraremos el Diario de Chris y la Medalla del Unicornio

## El sistema de puntuación

**«Resident Evil 2» no es un juego difícil de acabar; lo que resulta complicado es obtener una buena puntuación. Cada vez que finalicemos uno de los escenarios aparecerá una letra que nos indicará lo bien que lo hemos hecho. La nota está comprendida entre la A y la F y cuanto más cerca esté de la A mejor habrá sido nuestra actuación. Para obtener esta calificación influye el tiempo empleado en finalizar el juego y el número de veces que hayamos salvado la partida. Como norma es imposible obtener una A si hemos grabado más de 10 veces, y tampoco si utilizamos algún tipo de truco como el de la munición infinita. Sacar una buena nota es imprescindible para obtener las armas especiales, pero para ello tendremos que practicar mucho.**

## La llave misteriosa

**Existe un truco en el juego que nos permitirá ver a Leon y Claire de manera diferente a la habitual. No es demasiado complicado realizarlo. Lo único que tenemos que hacer es llegar a la comisaría de policía sin coger ningún objeto y bajar por el pasadizo que habitualmente está vacío de zombies, donde nos encontraremos con Brad Vickers, un viejo conocido de la primera parte. Una vez localizado, es bueno entrar en la comisaría y coger la munición –ahora sí podemos– para enfrentarnos a él con alguna posibilidad de victoria. Una vez derrotado buscaremos entre sus restos una llave que podremos utilizar en la sala que hay bajo las escaleras que llevan al segundo piso. En uno de los armarios encontraremos dos nuevos trajes para Leon y otro para Claire, pero Claire además conseguirá un Colt de 6 balas que usa la misma munición que la pistola, aunque es algo más potente.**



**Caos, destrucción, trozos de carne por los suelos, sangre... Así son la mayor parte de los decorados de «Resident Evil 2».**

del fondo. Entramos, vamos a la izquierda y pasamos por la puerta de enfrente (la sala de interrogatorios). Allí, cogeremos el Enchufe Torre, el trozo de cable y el spray y... nos armamos hasta los dientes antes de salir.

Cuando hayamos solventado el problemilla, entramos por la puerta de la derecha y cogemos la llave pequeña. Vamos por la puerta del este y luego por la puerta azul, seguimos recto hasta el final y abrimos la puerta con la recién adquirida llave para descartarla después. Seguimos el único camino posible y bajamos por unas escaleras. En esta zona debemos tener mucho cuidado ante la presencia de los doberman asesinos; su movilidad y sus saltos los harán extremadamente peligrosos. Después, nos dirigimos a las puertas marrones que están al oeste y accedemos así al interior de la Sala de Controles. Allí veremos un panel que debemos manipular para regular la corriente eléctrica. La manera de hacerlo es mover la palancas –de izquierda a derecha– de esta manera: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba. Será así como activaremos un panel en otra habitación. Además, en una estantería podremos conseguir otro mapa de la comisaria (el de otra planta).

Lo siguiente es salir de la habitación y continuar por la derecha, hasta que al final veamos una puerta con una flecha que pone "Parking". Allí tendremos nuestro primer encuentro con Ada. Parece ser que busca a un tipo llamado Ben que posee información vital sobre todo lo que está ocurriendo y cómo evitarlo. El problema es que la puerta que conduce ante su presencia está bloqueada por una furgoneta. Pero el fornido hombro de Leon moverá el vehículo y podrán acceder a la nueva zona. Con el camino libre, Ada seguirá su instinto y nosotros continuamos hasta el final del pasillo hasta llegar a las celdas de la comisaria. En el último calabozo está Ben. Lo más destacado de la conversación es que las alcantarillas son el camino más adecuado para intentar buscar una salida.

### EL SUBMUNDO DEL ALCANTARILLADO

Afortunadamente, al lado de la celda de Ben encontraremos la llave de las alcantarillas y algunas hierbas con las que recuperarnos. Regresamos por el mismo camino hasta ver una puerta por la que todavía no hemos entrado. Lleva directamente a la perrera, y justo al lado de la primera caseta veremos una tapa de alcantarilla que abriremos sin dificultad con llave que antes nos hemos agenciado.

El alcantarillado presenta nuevos enemigos. Los primeros, y que aparecerán rápidamente son las arañas. Lo más aconsejable es evitarlas, pero en el caso de ser alcanzados por su veneno, es bueno tener siempre alguna planta azul que nos restablezca. Después de eliminar o esquivar a las arañas, continuamos por el único camino posible hasta que logremos subir por unas escaleras. Al final de éstas llegaremos a una habitación de almacenaje en la que descargar objetos innecesarios y sobre todo, coger todas las piezas de ajedrez que tengamos –deben ser tres–. Debemos entrar en una habitación con forma de L –miramos el mapa para asegurarnos– . Hay un panel de control en el que debemos usar las llaves –falta una–. ►

En una pequeña sala de la comisaría veremos una caja fuerte, a la que se accede con la combinación 2236. Conseguiremos así un mapa del edificio

A lo largo de la aventura, Leon entablará una amistad muy especial con Ada. En ciertos momentos tendrán que colaborar para avanzar.



Éste es Ben, un personaje fundamental para conocer el gran misterio que oculta la ciudad de Raccoon.

Posteriormente, hacemos el camino de vuelta y nos encontraremos con Ada. Cada uno de los dos pone en común sus descubrimientos y acto seguido, y poniendo de manifiesto su valentía, Ada, ayudada por Leon, se introduce por una rejilla de respiración y toma el control de la situación. (Durante unos momentos controlaremos a Ada, que desafortunadamente tan sólo tiene la pistola como arma de defensa).

El caso es que atravesamos la única puerta que hay y eliminamos a los perros. Seguimos avanzando hasta que lleguemos a una piscina vacía cerca de la que hay un interruptor. Es muy importante NO pulsar ese botón por el momento. Antes de nada, debemos descender y mover las tres cajas de tal manera que queden pegadas a la pared del fondo y alineadas entre sí. Una vez hecho, Ada puede regresar y presionar el botón. El agua subirá y las cajas formarán un puente para que podamos acceder al otro lado y hacernos de esta sutil manera con la Llave de la Comisaría –otra más–. Después, salimos de esa sala y accedemos por la enorme puerta abierta que hay enfrente. Basta con descender por el ascensor para que se realice el cambio de personaje y volvamos a tomar el control de León; eso sí, pasando la llave de la comisaría a nuestro poder –hay que cogerla del suelo–. Es el momento de regresar en dirección hacia el parking, eliminando antes a otro de los enemigos de mayor importancia. Si ya está el camino libre, vamos a la sala de autopsias y del armario de la esquina del fondo cogemos la tarjeta llave roja. Salimos de la sala de autopsia y nos dirigimos al lado opuesto del hall actual. Nos encontramos con la armería y, usando la tarjeta roja, entraremos. Allí encontraremos munición, una ametralladora y una bandolera que nos permitirá llevar más objetos (es bueno dejar algo para Claire –segundo escenario–, pues si no este personaje estará en inferioridad de condiciones). Volvemos a la planta baja –a la que está al mismo nivel que la calle–, y accedemos a la puerta que hay junto a las escaleras que llevan al segundo piso, utilizando la llave de la comisaria. En la parte de atrás encontraremos un potente magnun además de algo de munición en una taquilla. Si miramos el mapa veremos dónde podemos encontrar la puerta que se abre con la llave verde, por lo que inmediatamente iremos hacia allí. En esa sala veremos una película encima de la mesa –opcional, si queremos podemos ir a revelarla al laboratorio fotográfico, pero no es imprescindible–, y en una de las esquinas, una estufa. Haciendo uso del mechero la encenderemos, y ésta suministrará gas a las lámparas que hay a su lado. Lo que se tiene que hacer es encender las espitas en este orden: primero la del medio, luego la de la derecha y finalmente la de la izquierda. Entonces, de un cuadro caerá una rueda dorada, con la que deberemos dirigirnos al tercer piso, teniendo cuidado con los nuevos zombies que han aparecido en el segundo piso. Si recordamos, antes hicimos aparecer unas escaleras en el ático por las que no subimos, pues ahora es el momento de ascender y usar la rueda dorada en el mecanismo. Después es suficiente con responder "Sí" a la pregunta que se nos formula y se abrirá una puerta que nos conducirá al Enchufe caballo. Además, saltamos al vertedero.

En la sala a la que entramos con la llave verde hay que encender las espitas en este orden: primero la del medio, luego la de la derecha y, finalmente, la de la izquierda

## LOS CUATRO ENCHUFES

Caeremos a la altura de los calabozos, y pronto oiremos un grito desgarrador de Ben. Su final llegó, y fue muy desagradable, aunque aún tuvo tiempo para darnos un valioso expediente.

Regresamos a las alcantarillas y avanzamos por los corredores esquivando y eliminando muertos vivientes y algún que otro doberman asesino. Recorremos el alcantarillado hasta dar con una escalera, y atravesar la puerta que hay justo enfrente. Pero, cuidado, tras la puerta espera una sangrienta batalla con un desagradable ser. Además de pensar en el enfrentamiento, hay que asegurarse de llevar consigo el Enchufe Caballo. Volviendo al enemigo, la mejor estrategia es colocarnos en una esquina donde la retaguardia esté asegurada y comenzar a disparar como un loco. Tened en cuenta que además de disparar a la criatura madre, deberemos prestar mucha atención a los "hijitos". Y cuando creamos que ya está, que no nos pille por sorpresa, ya que aún restan tres pequeños por salir.

Una vez despejado el camino, vamos al panel en el que antes situamos los tres enchufes y ponemos el que falta. La puerta se abrirá y nos volveremos a encontrar con Ada.

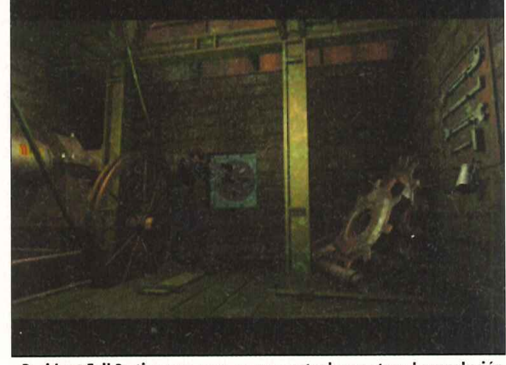
Ahora, bajamos a la alcantarilla, cogemos la puerta de la izquierda, avanzamos y entre los dos tubos que emanan agua hay una salida por la que tendremos que ir. Pasamos a una habitación donde encontraremos un fax del jefe de alcantarillado y munición en un cajón de la esquina. Empujando un armario aparece una puerta (almacén) por la que tenemos que pasar si queremos encontrar munición para la magnum. Eso sí, si nos decidimos a bajar, habrá que utilizar el mechero en las dos lámparas de alcohol para iluminar la habitación.

Una vez recargado nuestro arsenal, regresamos a la sala y usamos el ascensor de la esquina para descender a un nivel inferior. Tras un pequeño tiroteo y un pequeño encontronazo con




Ada oculta un gran misterio. Bajo su aspecto de chica dulce e inocente se esconde una verdad muy diferente.

Estos son algunos de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos a lo largo de toda la aventura. Feos, peligrosos y, por fortuna, torpes.



«Resident Evil 2» tiene un gran componente de aventura.La resolución de diversos puzzles es una constante durante el juego.

la doctora Annette, volveremos a controlar a Ada. Seguimos a la mujer y subimos las escaleras. Una vez que estemos en el corredor, debemos correr para que no nos alcancen las cucarachas. Bajamos de nuevo por las escaleras, y presenciamos el encuentro entre Ada y Annette. Después de esto, descendemos por el único camino que se puede seguir y Leon volverá a tomar los controles.

## LA LUCHA CONTRA EL GRAN COCODRILO

Vamos por el corredor, dirigiéndonos hacia la alcantarilla cercana a la escalera. Allí hay una pequeña sala con dos policías que han pasado a mejor vida. Si rebuscamos entre sus restos encontraremos la Medalla del Lobo y algunas balas. Ahora vamos al lado opuesto del canal, en la encrucijada cogemos la bifurcación de la izquierda evitando siempre a las arañas. Atravesamos la puerta y llegaremos ante una cascada y un panel de mandos. Introducimos la Medalla del Lobo en el panel, y vamos por la salida que hay detrás de nosotros. Luego, pasamos por la puerta doble con el fin de dirigirnos hacia la luz roja. Allí, usando la manivela –por lo que es imprescindible llevarlas entre los objetos del inventario–, podremos bajar un puente. Lo atravesamos y pasamos por la puerta que tenemos enfrente, vamos hasta el final del corredor y aparecerá un enorme cocodrilo al que tendremos que enfrentarnos. Es un rival muy duro, pero hay un pequeño truco con el que será realmente sencillo eliminarlo. Antes de encontrarnos con el lagarto en cuestión, veremos una luz verde en la pared del pasillo, hay que recordarla y dirigirnos al enfrentamiento; en cuanto aparezca el cocodrilo deberemos salir corriendo y activar el interruptor que ahora estará rojo, entonces un cilindro de gas caerá al suelo, el cocodrilo se lo meterá en su boca con el fin de engullirlo y basta con un disparo nuestro para hacerlo explotar en miles de pedazos –es como la muerte de «Tiburón»–. Regresamos donde vimos a Ada y nos reunimos con ella. Regresamos a la zona donde activamos el puente levadizo y volvemos a utilizar la manivela en la zona cercana a la máquina de escribir. Hay que hacerlo ascender porque luego lo necesitaremos allí arriba.

Cruzamos el puente y subimos una rampa. De otro cadáver cogemos la Medalla del Águila y un expediente de la estantería. Volvemos, por los dominios del cocodrilo, a la habitación donde está la máquina de escribir para salvar las partidas y usamos de nuevo la manivela para que vuelva a descender el puente. Seguimos rectos hasta el túnel de las alcantarillas y metemos el Medallón del Águila en el hueco correspondiente del panel; desaparecerá la catarata y aparecerá una puerta que atravesamos.

Avanzamos por el nuevo corredor hasta encontrar un panel que activa el teleférico. Lo activamos y entramos...

## EL LABORATORIO UMBRELLA

Cuando pare el teleférico salimos al exterior y vamos hacia la izquierda. Con nuestro inseparable mechero encendemos la bengala y aprovechamos la luminosidad que desprende para coger del suelo la llave de la caja de armas. Corremos hacia el otro lado del corredor y atravesamos la puerta, que dicho sea de paso, está plagada de zombies. A lo largo del camino nos encontramos con un kit para la pistola que la hará más efectiva. En la otra dirección, encontraremos un corredor similar con más zombies con una planta curacional a la derecha y una escalera a la izquierda. Nos rellenamos de vida y subimos por las escaleras a una sala de control en la que podremos aprovechar para grabar la partida y hacer una redistribución de los objetos de nuestro inventario. Debemos asegurarnos de dejar un hueco libre en nuestro almacén antes de salir. Entramos en la cabina del tren y en el lado opuesto cogemos la llave de control del panel y munición para la magnun. Fuera del tren hay un panel de control en el que deberemos usar la llave. Así, el tren descenderá y fuera oiremos un tremendo ruido. Salimos del tren para investigar... y, vaya quizá no fue buena idea, nos encontraremos con un animal enorme de gigantescas garras. Lo mejor es mantenerse lo más alejado posible del bicho, sin dejar de disparar con el arma más potente.

Tras lograr la victoria, regresamos al interior del vagón para preocuparnos por el estado de salud de Ada. Al ver Leon que no está demasiado bien no dudará en echársela a sus hombros y transportarla hasta una sala tranquila en el laboratorio. En esa nueva dependencia encontraremos municiones para nuestras armas. Salimos de la sala y avanzamos hacia el corredor de abajo y entramos por la puerta que pone "Main Shaft". Vamos hasta el centro y pasamos por el pasillo donde está la luz azul. Continuamos por el corredor hasta llegar a una puerta congelada. Dentro hay un fusible que debemos usar en la máquina que hay justo enfrente y conseguir así un fusible ►

## Trucos ilegales

**Para conseguir munición infinita de todas las armas, tanto de las que ya tenemos como de las que nos resta por conseguir, basta con presionar ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ACCIÓN en cualquier momento y en la pantalla del inventario, es decir, en la que equipamos a nuestro personaje.**

**El hecho de utilizar este truco implica la imposibilidad de obtener una A al finalizar el juego. También es posible conseguir una B, que para algunos trucos con las armas especiales es suficiente.**

## Trucos legales

**Existen unos trucos en los que nuestra habilidad resultará fundamental para disfrutar de ellos. Se trata de la posibilidad de conseguir armas especiales que no aparecen en el juego normal. Conseguirlas no será fácil, pues son bastantes los requisitos que hay que cumplir. De manera resumida se puede decir que son los siguientes:**

**• El requisito obligatorio para cualquiera de los que a continuación citamos es jugar en el nivel NORMAL. En el nivel fácil estos trucos no tienen validez.**

**• Para conseguir el lanzamisiles, y munición infinita para dicha arma, hay que jugar en el primer escenario con cualquiera de los dos personajes y finalizarlo en menos de dos horas y media, y sin tomar ningún spray de vida –ojo, no sprays pero sí hierbas– y con una calificación de A.**

**• Para conseguir la Submachine Gun (una metralleta de gran potencia) y munición infinita debemos finalizar el segundo escenario con el personaje que no acabó el primero (si utilizamos a Leon en el primero, ahora debe actuar Claire y viceversa) en menos de 3 horas, con una calificación de A ó B y grabando tres veces o menos. En este caso podemos utilizar el lanzamisiles que conseguimos anteriormente, pues nos facilitará mucho las cosas y podremos obtener una calificación de B siempre que respetemos el resto de parámetros, como el de las grabaciones.**

**• Para conseguir el arma Gatling y la correspondiente munición ilimitada debemos acabar el escenario 2 con el personaje distinto al del 1 en menos de 2 horas y media, con un ranking de A ó B y sin salvar ni una sola vez. Esta arma es devastadora pero algo lenta, lo que nos dificultará acabar con los enemigos que estén demasiado cerca.**


Los mapas nos ayudarán a llegar hasta salas que aún no hemos visitado. La mayoría de las veces no será muy complicado localizarlos.


Otro de los añadidos de «Resident Evil 2» es la opción de la "galería", donde se acumulan imágenes de todo tipo sobre el juego.



Éste es el tremendo bicho final. Muchos sudores nos costará acabar con él, pero... ¿será realmente el final o nos esperan más sorpresas?

principal. Cogemos el spray de primeros auxilios y regresamos al Main Shaft. Usamos el fusible en el mecanismo que hay en medio del suelo para activar la energía del generador.
Ahora, bajamos por el corredor rojo, vamos a la derecha y entramos por la puerta que hay al final. En el armario hay un lanzallamas. También encontraremos munición y un expediente. Activamos el programa anti-BOW del ordenador y hay que recordar la contraseña de acceso "Guest". Ahora vamos a la gran puerta de hierro y pulsamos el interruptor para abrirla. Gracias a la llegada de la energía por el fusible ahora será posible abrirla, eso sí, habrá que tener cuidado con las plantas venenosas que aparecen, y es que incluso cuando parece que han muerto pueden dar alguna sorpresita. Atravesamos la puerta y bajamos la escalera. Pasamos por la puerta de abajo, y hay que correr a través del corredor y mucho cuidado con los asesinos. Tan sólo hay un camino, como pista para saber si vamos bien es que debemos pasar por una máquina de escribir en la que salvar nuestros avances. Continuamos por la puerta metálica y entramos en la sala de investigación.
La pequeña habitación contiene municiones para las armas y un kit para la magnun muy potente. Dicha habitación desemboca en un hall lleno de zombies y al final de esa sala está la llave roja del laboratorio. La cogemos y salimos de allí.
Ahora, hay que seguir todo recto y entrar por una zona que tiene un aspecto rocoso. Del techo no cesan de caer larvas de algún animal, pero basta con ir corriendo para evitarlas. Usamos la llave del laboratorio en la puerta y pasamos dentro. Encontraremos una gran polilla no muy peligrosa. Recordad también machacar al gusano que hay cerca de la computadora para trabajar con más tranquilidad. Usamos el terminal introduciendo la contraseña secreta "Guest".
Regresamos al laboratorio B4 por la escalera colindante a la puerta de la planta monstruosa. Vamos por el túnel azul y accionamos la puerta de la derecha . Vamos al panel de control e iniciamos los controles de seguridad –la puerta no se abrirá, pero hay que hacer esto para que Claire puede entrar–. Volvemos a la puerta que hay inmediatamente anterior a esta sala y usamos la llave roja del laboratorio para acceder a su interior.
No movemos rápidamente y hay que tener cuidado con los zombies. Localizamos el interruptor de la luz y lo pulsamos. Cogemos el Disco MO y munición para la magnun y un kit de primeros auxilios. Al salir nos encontraremos con Annette Birkin, y tras una charla nos haremos con una muestra del virus G. Acto seguido, lo cogemos y después de la señal de autodestruccción del sistema nos vamos al pasillo rojo. Tendremos una gran pelea con alguien conocido, y luego bajamos las escaleras para llegar al laboratorio B5.
Vamos hacia la parte de abajo del corredor y hay que tener mucho cuidado de los zombies. Hay que ir corriendo al terminal de la computadora cerca de una puerta –si miramos el mapa veremos una zona a la que no hemos accedido aún; el terminal se encuentra justo al lado de esa puerta–. Usamos el disco MO para abrirla, pasamos por el corredor que ha quedado visible y entramos a través de la puerta.
Seguimos rectos y accionamos el interruptor que hay junto a la puerta del ascensor y nos preparamos. Lo mejor para cargarnos cuanto antes al monstruo, es armarnos con la magnun y el kit especial para ella, además de muchas medicinas. Como información os diremos que la criatura toma dos formas y que la primera de ellas es relativamente fácil de eliminar, pero la segunda... Lo mejor es dejar algo de espacio entre vosotros. Trataremos de correr alrededor del laboratorio y no ponernos en lugares desde los que no le veamos venir. Una vez eliminado, cogeremos el ascensor, y tomaremos fuerzas para enfrentarnos al segundo escenario.

## Personajes ocultos

**Al igual que con las armas, existen diferentes personajes ocultos dependiendo de las puntuaciones obtenidas al finalizar el juego.**
**Uno de esos personajes es Hunk, un espía de Umbrella. Para poder jugar con ese nuevo personaje debemos acabar los dos escenarios con cualquiera de los dos héroes en el nivel normal y con una calificación de A. Si lo conseguimos aparecerá una pantalla en la que se nos dará a elegir entre jugar de nuevo con armas infinitas o jugar un nuevo escenario. Si elegimos esta última opción podremos jugar con Hunk.**
**Existe otro posible personaje, si es que se le puede llamar así. Se trata de Tofu, que según dicen los entendidos es algo parecido a un trozo de queso japonés de extraña forma. Jugar con él no es nada sencillo, puesto que hay que finalizar el escenario A y B con Leon y lo propio con Claire y por si esto no es suficiente, hay que finalizar también el escenario con Hunk. Y lo "mejor de todo" es que debemos hacer todo esto sin grabar. Dedicación absoluta para los que quieran conseguirlo.**

### EL TURNO DE CLAIRE

Claire comienza su aventura en otra parte de la ciudad, pero cuando ya hayamos explorado las dos primeras áreas, el escenario comienza a ser familiar. En el camino se encuentra con una llave que está dentro de una cabina. Con ella consigue entrar por una puerta que está justo en el lado opuesto. Atravesando la puerta encontrará una máquina de escribir y rápidamente llegará hasta el helicóptero en llamas.
Gran parte de este escenario es extremadamente similar al que ya realizó Leon, por lo que en esta ocasión seremos más breves y nos remitiremos a actos que ya realizó éste.
Continuando con la historia, debemos dirigirnos al hall principal, pasando por la zona de los malditos cuervos, y subir al segundo piso. Allí pasaremos por una puerta donde nos encontraremos más zombies. Cogemos la manivela y atravesamos la puerta del fondo. Por una puerta de madera que hay a la derecha lograremos salir del hall y justo al lado del ordenador conseguiremos un lanzagranadas bastante potente.
En el pasillo del segundo piso encontramos la medalla del unicornio. Está dando toda la vuelta a la barandilla del piso; tras matar a los zombies la encontraremos pegada a la pared.
Descendemos la escalerilla de emergencia y bajamos por ella al hall principal. Allí, ubicamos el Medallón en la fuente central. Así conseguiremos la llave de la comisaría.
El siguiente paso es apagar el incendio del helicóptero. Para ello salimos al exterior de la comisaria (por el camino por el que entramos) y utilizamos la válvula en el lugar adecuado para apagar el fuego.
Volvemos al pasillo de los cuervos y hay que tener cuidado con la criatura que se aproxima. Cogemos una buena distancia y no hay que dejar de disparar hasta que veamos que cae al suelo, y no se puede pensar que ha muerto, pero al menos, por ahora no nos molestará. El caso es que finalmente llegaremos hasta el pasillo en el que se ha empotrado el helicóptero, y como ya no hay llamas, ahora podremos acceder por la puerta de la derecha. En esa sala encontraremos una llave azul y algún enemigo más, así que hay que mantenerse atento. Con esos objetos en nuestro inventario, regresamos al hall principal y utilizamos la tarjeta llave azul en el ordenador para desbloquear las puertas. Entramos por la puerta doble de la izquierda, y recogemos el memorandum de la policía que hay sobre el banco. Seguimos por el pasillo y entramos en la habitación que está a la derecha. Para pasar deberemos utilizar la llave de la comisaría y descartarla respondiendo "Sí" a la pregunta.
Dentro de la habitación nos encontramos con una escalerilla que utilizaremos para conseguir un mechero.
Avanzamos hasta llegar a la sala de reuniones que hay al final del pasillo. En dicha sala encontraremos un informe de la operación


Uno de los enemigos más peligrosos de toda la aventura es este personaje. Nos mantendremos alejados de su brazo, que lo tiene muy largo...


Entre los enemigos, los asesinos son los más peligrosos. Su capacidad para reptar y sus rápidos movimientos los hacen difíciles de alcanzar.


Si permitimos que los zombies se acerquen demasiado, Leon sufrirá las consecuencias, y no son nada agradables.

y pasando por la habitación de detrás y usando el mechero en la chimenea, lograremos obtener la primera gema roja.
Salimos de la habitación y continuamos por el pasillo hasta las escaleras, subimos hasta alcanzar la zona de las tres estatuas. Como en el episodio de Leon, tendremos que colocar las dos estatuas de los laterales sobre las plataformas, pero procurando que una esté de cara a la otra.
Si seguimos por la puerta de la derecha, y una vez que nos encontremos en el pasillo, volvemos a coger la primera puerta de la derecha; nos encontraremos con una grata sorpresa: Leon está dentro y nos hará entrega del diario de Chris (nuestro hermano), también nos proporcionará una radio con la que mantenernos en contacto. Cogemos de la mesa una llave de la comisaria y en el armario encontraremos un arma más potente. Al intentar salir de la habitación, Claire recibirá un fax que archivará entre sus pertenencias.
Regresamos a la biblioteca, subimos las escaleras, y caemos debido al mal estado de la madera. Activamos el interruptor y empujamos las dos estanterías de la izquierda hacia la derecha. La recompensa será la Piedra Serpiente.
Salimos de la biblioteca por la puerta doble, y regresamos por la puerta del fondo hasta el helicóptero, entramos por la puerta donde cogimos la llave azul, dejamos las gemas en las estatuas pequeñas que hay a cada lado de la grande, y aparecerá la mitad de la Piedra Azul que no dudaremos en coger.
Debemos regresar al hall principal y entrar por la puerta de la derecha, seguir recto hasta el final del pasillo y avanzar hasta la sala de interrogatorios. Allí nos hacemos con la Piedra Águila y un spray. Después otro monstruo intentará matarnos, así que habrá que estar prestos.
Es el momento de regresar al hall principal y entrar por la primera puerta de la izquierda y avanzar hasta llegar ante las escaleras que conducen al segundo piso. Justo antes de estas escaleras está la sala de evidencias y en su interior encontraremos flechas para la ballesta, explosivos y un carrete de fotos. En la habitación contigua encontraremos un detonador vital para el desarrollo de la aventura.
Regresamos al lugar del helicóptero estrellado y volamos la pared con la combinación resultante del detonador y los explosivos. Accederemos por el hueco resultante de la explosión y nos encontraremos con un personaje que no habíamos visto hasta ahora: se trata de Irons, el jefe de policía. Cuando termine su charla, salimos por la puerta que no hemos entrado y avanzamos hasta la única sala que veamos. Allí podremos hacernos con un diario y más munición tras localizar el interruptor de la luz. Regresaremos al despacho de Irons y comprobaremos que ha desaparecido –posiblemente un final trágico–. Una vez en el despacho, cogeremos el diario del jefe de la policía y la llave de la comisaria. Después, debemos regresar al sótano de la comisaria prestando mucha atención a los perros.

## EL ENCUENTRO CON SHERRY

Ahora, bajamos por la alcantarilla abierta y aprovechamos para grabar la partida. Al salir veremos a la niña y pasaremos a controlarla. Por desgracia, Sherry no porta ningún arma, por lo que tendrá que esquivar a los malos a base de velocidad. En este punto se repite toda la historia de las cajas en la piscina vacía. Hay que recordar que se deben alinear y pegarlas a la pared del fondo con objeto de que formen un puente cuando suba el agua. Con esta acción conseguiremos la llave de la comisaria. Volvemos, esquivando de nuevo a los zombies, para darle las cosas a Claire. Poco después, nuestra heroína recibirá una llamada de Leon diciendo que ya tiene acceso a la parte de atrás al mover la furgoneta del parking. Pero antes hay que realizar una serie de acciones.
Primero, accederemos a la Sala de Autopsias para coger la tarjeta llave. Hay que tener mucho cuidado, puesto que allí nos enfrentaremos a dos asesinos. Con esa tarjeta podremos acceder a la armería y coger la metralleta y la bandolera (si Leon no las cogió antes).
Ahora sí que vamos al parking. Gracias a que Leon ha retirado la furgoneta que obstruía la entrada, en esta ocasión tendremos acceso a una nueva zona. Nada más atravesar la puerta de enfrente conseguiremos la manivela circular. Luego, subimos por las escaleras que llevan al sótano y entramos por la puerta que hay justo al lado para coger más munición. Vamos a la sala de interrogatorios y entramos en la puerta que hay junto a ella. Usamos el mechero para encender la chimenea, y encendemos las lámparas en este orden: centro, derecha e izquierda. Así conseguiremos que se desprenda una tuerca del cuadro que se encuentra en el lado opuesto. La cogemos y salimos de allí corriendo, y recordando disparar a lo que se nos viene encima. Subimos a la tercera planta y usamos la manivela en la pared para hacer descender la escalera que lleva al ático; a continuación, subimos por la escalera y usamos la tuerca en los engranajes, para después presionar el botón que abre la puerta que hay a la derecha. Allí cogemos la otra parte de la Piedra Azul, que debemos combinar con la primera y obtener así la Piedra Jaguar y regresamos a la oficina que se encontraba donde el helicóptero había colisionado. Nos situamos detrás de la mesa. Si presionamos el botón de debajo de la pintura veremos cómo se mueve el cuadro. Colocando las piedras en las ranuras correspondientes se abre una puerta por la que debemos pasar. Cogemos una nota de correo para el jefe y bajamos por el montacargas, eliminando al monstruo con las granadas, y subimos para recoger a Sherry. Entonces, caminamos de nuevo hasta donde se encontraba el monstruo y avanzamos hasta el final, pulsando el botón para hacer descender las escaleras y subir hacia las alcantarillas (hay que recordar que es imprescindible llevar la manivela a esta zona). Sherry se caerá por la alcantarilla, seguimos avanzando por el camino hasta una puerta donde nos encontraremos un fax del jefe de alcantarillado y un spray. Cogemos otro ascensor hacia abajo y nos encontraremos con Leon herido víctima del balazo que recibió de la doctora Annet-







te (sale en el primer escenario). Nos encaminamos hacia la izquierda para encontrar entre las pertenencias de un muerto la Medalla del Lobo. Luego, continuamos por el único camino posible, ese que está plagadito de arañas, y pronto nos encontraremos con la doctora Annette. Cuando finalice la conversación, usaremos la manivela en el mecanismo del fondo para que el puente baje, cruzamos el puente y, antes de salir por la puerta, subimos de nuevo el puente, volviendo a usar la manivela, para poder acceder mas tarde. Cruzamos la puerta y salimos al vertedero donde en el escenario anterior nos medimos en dura pugna con el cocodrilo, y que esta vez no estará. Así que, subimos por las escaleras y vamos hacia la izquierda para coger la Medalla Águila y el diario. Si continuamos por el corredor, encontraremos un mecanismo que detiene un ventilador (haciendo uso de la manivela). Debemos hacerlo para poder pasar posteriormente. Pero, por ahora, regresaremos por donde hemos venido y nos dirigimos a la cascada y eliminamos la corriente con las dos monedas.

Pasamos por la puerta y continuamos a lo largo del corredor hasta el panel de control que hace aparecer el teleférico. Una vez que lo tengamos delante, no subiremos en él y cuando estemos al otro lado del túnel saldremos del transbordador y encenderemos una bengala con el mechero. La iluminación nos permitirá ver la llave que está en el suelo. La cogeremos e iremos a la puerta. Atravesamos el corredor matando a todos los zombies. Encontraremos unas escaleras; las subimos y estaremos en una habitación donde reponer munición y salvar.

## EL ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO

Nada más salir de la sala en la que nos encontramos, veremos una mapa de la zona que puede ser útil.

Bajamos por el montacargas y entramos por la puerta que vemos. Cogemos la llave del panel de control, y encendemos los monitores. Asombrados, veremos que el monstruo que lleva incordiando toda la partida está a punto de llegar a donde nos encontramos. Lo mejor es cargar el arma más potente y, sin movernos, empezar a disparar hasta que el abominable ser caiga desplomado a nuestros pies. Una vez solucionado este asunto regresamos a la zona en la que dejamos a Sherry y utilizamos allí la nueva llave. Así haremos que llegue el tren. Para subir a él basta con que Claire pulse en interruptor que hay en el panel, y se iniciará una secuencia automática. Ambos subirán al tren y a los pocos instantes éste se detendrá de nuevo. Salimos y nos preparamos para luchar con el ser de los brazos largos. Ya sabemos que la mejor estrategia es la de mantenerse lo más alejado posible de sus enormes extremidades. En este combate no lograremos acabar con él, pero ante nuestra superioridad, el malo decidirá irse.

El tren desaparecerá. Avanzaremos por la única puerta abierta y bajaremos por el ascensor. Hay que recordar esta zona del ascensor porque luego tendremos que regresar aquí. De la mano de un muerto viviente muerto —menuda paradoja— encontraremos un informe de investigación sobre el gas P-Epsilon y al lado una máquina de escribir en la que grabar los avances. Vamos al ascensor que pone Danger y lo activamos para descender. Abajo esperan dos asesinos. Al final de la plataforma podremos encender un interruptor. Regresamos al piso de arriba y cogemos el otro ascensor.

La primera puerta que vemos es una sala para grabar. Nos recuperamos y nos disponemos a seguir el camino. Ahora, entramos en el Main Shaft y repetimos toda la historia de los túneles de colores. Todo viene explicado en la zona de Leon, pero lo repetiremos brevemente:

Vamos por el pasillo azul y avanzamos hasta la puerta helada. Cogemos el fusible y lo ponemos en la máquina de al lado. Regresamos a la intersección de las zonas rojas y azules y ponemos allí el fusible. Vamos a la zona roja y entramos en la última puerta para coger la tarjeta llave del laboratorio y la nota del registro del usuario. Descendemos por las escaleras de la planta enorme (vía zona roja) y continuamos hasta la gran puerta que pone Laboratorio P4. Al final, cogemos la llave de la Sala de Potencia, algo de munición y vida.

Volvemos arriba. Antes veremos a Annette. Vamos a la puerta grande de la Zona Oeste y hacemos lo de las huellas dactilares. Con la contraseña "Guest" conseguiremos una metralleta.

Bien, ¿recordáis el punto anterior del pequeño montacargas al que dijimos que tendríamos que regresar? Pues ha llegado el momento de hacerlo. Allí había una caja. Hay que moverla hasta que la depositemos en el montacargas. Pulsamos el interruptor para bajar. Ahora, empujamos la caja por el estrecho pasillo de la derecha hasta que la coloquemos junto a otras dos que ya hay allí. Las utilizamos para subir al balcón que sobresale y accederemos al generador de poder gracias a la llave de la Sala de Potencia. Una vez más no enfrentaremos con un viejo conocido.

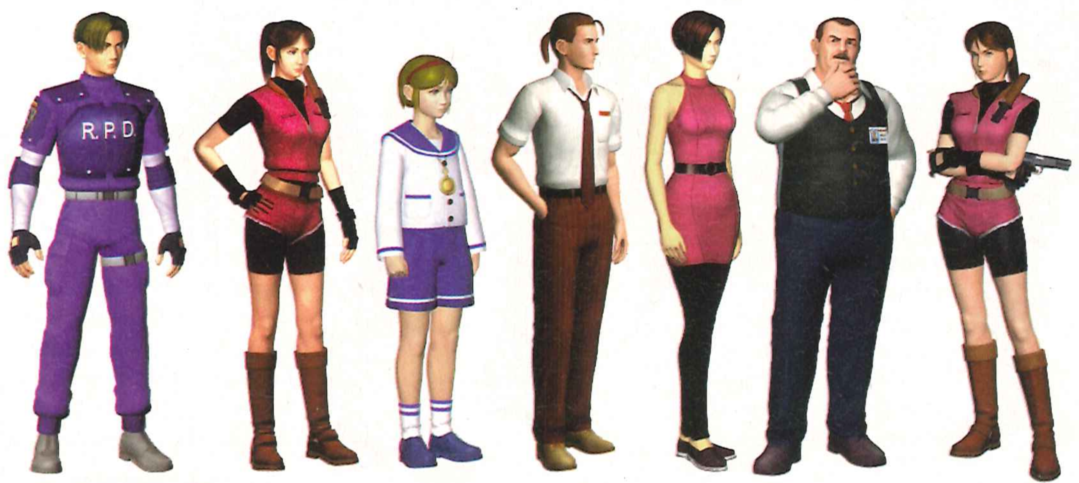
Regresamos a la intersección de las zonas roja y azul y conseguimos la llave maestra. Después de una secuencia de vídeo, y ya en compañía de Sherry, regresamos al ascensor principal y en el panel central utilizamos la llave maestra. Cuando salgamos, entraremos en el tren e iremos al vagón del fondo para conseguir la llave de la plataforma y grabar la partida. Éste será el último punto en el que proceder a salvar nuestros datos, así que es bastante aconsejable que guardemos convenientemente todo lo que llevemos. Además, debemos saber que en breve necesitaremos coger dos objetos, por lo que es imprescindible que dejemos dos huecos en el inventario.

Ahora, salimos del tren por donde entramos, avanzamos por las verjas metálicas dobles. En este momento se activa la cuenta atrás del proceso de autodestrucción y tenemos 5 minutos para hacer todo lo que queda. Subimos las escaleras y cogemos los dos interruptores que vemos en el panel del fondo. Giramos y salimos por la puerta del fondo. En una zona idéntica a la anterior, utilizamos los interruptores y nos preparamos a luchar contra el jefe de todos los malos. Su fuerza y su rapidez nos costarán más de un quebradero de cabeza.

La mejor estrategia es esquivarle siempre, utilizando hierbas curativas, y llegado un momento (como un minuto y medio después de que empiece el combate) un desconocido se acercará y nos lanzará un lanzamisiles. Basta con cogerlo y alcanzar una sola vez al malo para que todo se acabe.

Pero antes, regresamos por la puerta, volvemos a subir las escaleras, eliminamos a los zombies malos y activamos el interruptor que abre las puertas de la estación y que está al final del andén. Ahora, subimos al tren y vamos a la locomotora principal para empujar la palanca que arranca la maquinaria. Todavía nos queda una pequeña sorpresa. Otro bicho más. Basta con disparar como locos desde el punto en que estamos y ya está. Disfrutad de la secuencia final.

S.T.L.

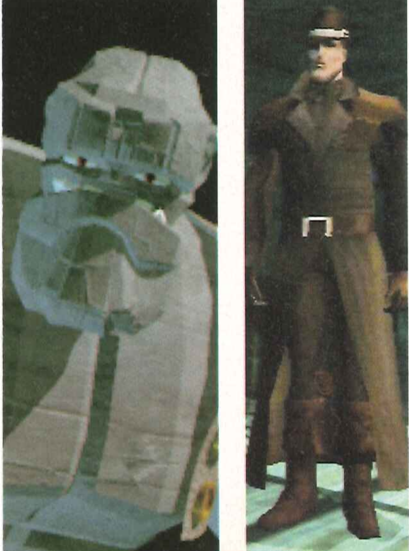


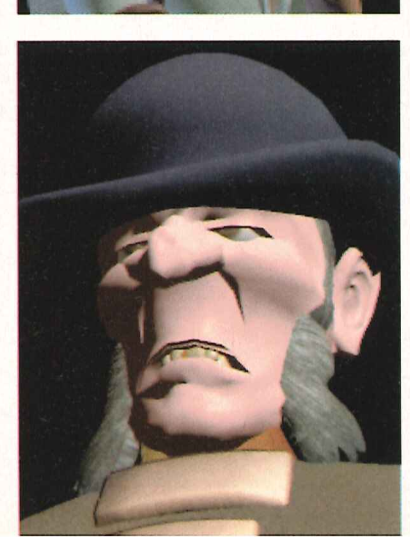
# El misterio Discworld Noir de la secta oscura

**Lewton**, el primer –y, por lo visto, también el último– detective de Mundodisco, yacía tirado en el suelo, sobre un charco de sangre. Una espada de oro le había atravesado el estómago.

Nobby, miembro de la Guardia, le arreó unos puntapiés en las costillas. **"Sí, está muerto. Cavad una fosa y enterradlo. Yo me voy a comer",** dijo en un tono de indiferencia que helaba la sangre.

Aquella semana no había empezado con buen pie para Lewton. **Lo que él no sabía, es que todavía iba a empeorar mucho más...**







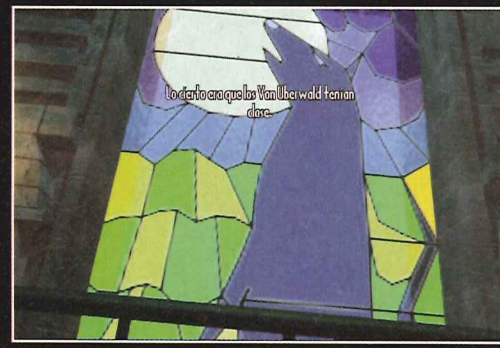









La mejor forma de no olvidar los extraños símbolos que Lewton encuentra en sus investigaciones, es dibujándolos en su inseparable libreta.




¿Qué hace un lobo en la vidriera de la mansión von Uberwald? Eso es algo que Lewton deberá investigar.



Rhodan es un escultor que se dedica a practicar la cirugía estética clandestina a los trolls perseguidos por la justicia.

# ACTO 1

## EL CASO DEL AMANTE DESAPARECIDO

Lewton estaba más contento que unas castañuelas. Por fin, tenía entre sus manos un asunto bastante interesante y bien pagado.

Sin perder ni un segundo, se ajustó el sombrero y la gabardina, y salió de su despacho, en dirección al puerto. Si el amante de Carlotta, Mundy, había llegado a Ankh-Morpork en un barco llamado Milka, lo más lógico era empezar a investigar en los muelles. "Ah, ¡qué gran capacidad de deducción!", se dijo a sí mismo el bueno de Lewton. Seguro que resolvería el caso antes de que acabase el día...

El Milka aún se encontraba amarrado en el viejo puerto. El detective sacó del bolsillo su libreta, donde apuntaba todas las pistas y reflexiones de los casos que resolvía –aún estaba por estrenar–, e interrogó al primero de los sospechosos: el marinero Señor Scoplett. Le preguntó sobre el Milka, los pasajeros y el propio Mundy, y obtuvo las primeras respuestas. Al parecer, el barco sólo había traído a Ankh-Morpork a tres pasajeros, uno de ellos extranjero. Mundy, en concreto, embarcó muy contento, pero abandonó el Milka bastante asustado. Además, Lewton no era el primero que preguntaba por él; también lo había hecho un enano.

Quizá, si registraba su camarote, podría obtener alguna pista adicional. El capitán era el único que podía darle un permiso, pero se encontraba en el café Ankh.

En el interior del coqueto establecimiento, Lewton tropezó con Nobby, un viejo compañero de la Guardia. La correspondiente charla, y el recuerdo de pasadas experiencias con el capitán Vimes, le permitió descubrir la localización de Pseudópolis Yard, el cuartel general de la policía.

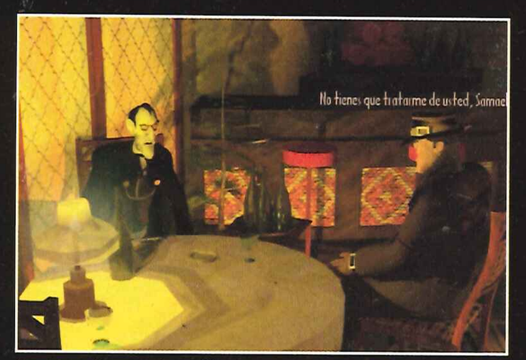
En una mesa cercana ahogaba sus penas el capitán del Milka, Jenkins. Estaba bastante borracho, así que no pudo obtener mucha información. Tan sólo, que dos de los pasajeros, un hombre y una mujer, transportaban mucha carga.

Cada vez estaba más claro que tendría que utilizar sus propios medios para colarse en el barco.

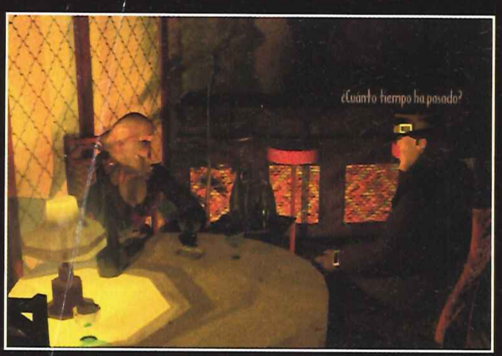
En la entrada a la derecha del café, un gólem transportaba bidones de vino a la bodega. De la carreta recogió una palanca. Aquellos barriles y el primer objeto adquirido, le dieron una idea: regresó a los muelles, y utilizó la palanqueta en el cajón, cuando el marinero no estaba. Se introdujo en el interior, y así fue transportado a la bodega del barco.

Recogió una etiqueta escrita en un idioma raro, y se coló en el camarote de Mundy. Sólo encontró una especie de cartón con un número escrito, que bien podía ser un seis o un nueve. No tuvo tiempo para más: el señor Scoplett oyó los ruidos y acudió a investigar. Lewton escapó lanzándose al río Ankh. A punto estuvo de romperse la cabeza en el intento, pues el río estaba recubierto por una capa de inmundicias que permitía "pasear" tranquilamente por su superficie.

Mareado por el hedor que despedía, regresó a su despacho, con la intención de darse diez o doce duchas. Su sorpresa no pudo ser mayor cuando allí encontró a Al Khali, un enano que sólo quería



Hay pocos placeres más gratificantes que una tranquila charla en el bar… aunque sea con un vampiro.



Ilsa es una antigua de novia de Lewton. Por ella se dio a la bebida y fue expulsado de la Guardia. El reencuentro no ha sido fácil para el detective.



La aventura comienza en el despacho del investigador. Durante la misma tendrá que visitarlo varias veces más.






transmitirle un mensaje: que se olvidase del caso Mundy. Lewton no había elegido aquella profesión para dejarse intimidar por el primer matón que se interpusiera en su camino. Bien es cierto que un enano barbudo armado con un hacha más grande que él no es alguien que se desee tener como enemigo, pero el dinero de Carlotta merecía el riesgo.

Regresó al Milka y describió a Al Khali al marinero. Tal como sospechaba, se trataba del enano que había preguntado por Mundy. ¿Por qué razón también él lo estaba buscando? Los enanos no suelen tener tratos con los hombres. Al menos, tratos honrados…

## UN ANTIGUO LIGUE

Era un hecho demostrado que, si alguien no tenía ni idea de lo que estaba ocurriendo en la ciudad, ese era Nobby. Aún así, Lewton decidió probar suerte. Charló con él hasta que consiguió arrancarle la existencia de varios asesinatos, desde que el Milka había atracado en el puerto. Uno de los pasajeros era una mujer y, en esos momentos, se hallaba en el café Ankh. Por fin, las largas charlas comenzaban a dar resultados.

***NOTA: En algunas de las visitas a Pseudópolis Yard, Lewton es abordado por el troll Malaquito, que le pide ayuda para encontrar a Therma, cantante del Papagayo Octarino. Esto puede ocurrir al principio o al final del acto, de forma aleatoria. Si, en el momento en que esta guía cita la visita al Papagayo Octarino, el troll todavía no ha aparecido, se debe visitar repetidas veces Pseudópolis Yard hasta que haga acto de presencia.***

La mujer de la que hablaba Nobby resultó ser Ilsa, una antigua novia de Lewton. De hecho, ella tenía la culpa de que se hubiese convertido en un borracho, pues Ilsa lo abandonó hacía unos años, sin darle más explicaciones.

El reencuentro con la mujer querida fue duro, pero Lewton era un profesional, y consiguió interrogarla sin que se le notase demasiado su rabia interior. Ilsa había arribado a Ankh-Morpork en el Milka, junto a su acompañante, Dos Castaños, un nativo del Continente Contrapeso y, por tanto, el extranjero al que había aludido el marinero. Sobre Mundy, le contó que durante todo el viaje, se mostró muy nervioso y parecía esconder algo en la bodega del barco. Por último, accedió a traducirle la etiqueta que Lewton había encontrado. Estaba escrita en agateo, y decía "Atracadero 5".

Sin esperar a oír las explicaciones de Ilsa sobre su repentina marcha, Lewton se dirigió al mencionado atracadero e interrogó al vigilante. Mundy había intentando entrar en el almacén por la fuerza, pues allí se encontraba la carga del Milka. Parecía claro que el amante de Carlotta quería recuperar algún objeto muy querido, pero no podía demostrar que era suyo, o no podía esperar hasta el día siguiente.

El detective inspeccionó los alrededores del edificio y descubrió, en un lateral, una claraboya situada en el tejado. Por desgracia, no disponía del utensilio necesario para llegar hasta allí, así que regresó a su despacho. En el suelo encontró una nota: Carlotta le esperaba en su mansión. Fue recibido por el mayordomo, un tipo bastante desagradable. Tuvo que entregar la nota para que llamase a la dueña de la casa. Tras leer el libro de familia del recibidor

**La Guardia no era, precisamente, un ejemplo de honradez para el resto de gremios. Con frecuencia, sus miembros aceptaban chantajes, ocultaban asesinatos e, incluso, participaban en ellos**

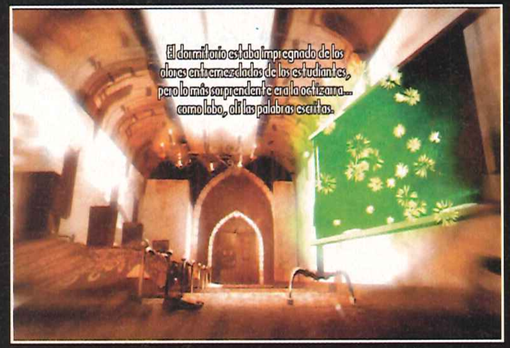
y observar el enorme cuadro de la pared, Lewton informó a la viuda sobre sus últimos hallazgos, y descubrió algunos datos interesantes de su cliente.

Antes de marcharse, fue requerido por el Conde Heninng, suegro de Carlotta. Estaba interesado en el caso Mundy, y ofreció a Lewton dinero si le mantenía informado sobre la investigación. Después preguntó al mayordomo por el conde. Éste le comentó que su señor estaba muy triste desde la desaparición de un viejo amigo.

Aquello merecía una aclaración. Regresó al invernadero, donde el conde solía pasar sus ratos libres, y le interrogó sobre este incidente. El personaje aludido resultó ser el chofer, un enano llamado Regin, desaparecido hacía tres días. Curiosamente, en el mismo momento en el que el Milka arribó al puerto. El conde le entregó una foto de su amigo y le pidió que lo encontrase.

Si había un testigo al que se le daban bien los enanos, ese era el marinero del Milka. Le enseñó la foto y, en efecto, reconoció haberlo visto, al recoger equipaje del barco y meterlo en un carruaje. Nobby le amplió la información: el capitán Colon casi había sido atropellado por un carruaje conducido por un enano cerca del puente Maudlin, cuando circulaba a toda velocidad.

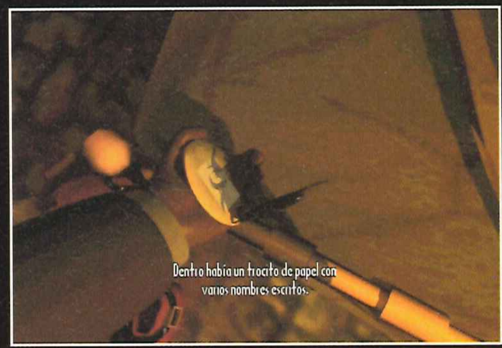
En el lugar citado, no había rastro del vehículo, salvo por tres indicios sospechosos: unas huellas de derrape en la calzada, la barandilla del puente destrozada, y un tejido desgarrado colgado en el lugar del supuesto accidente. ¿Había caído el carruaje al río? De momento, no podía




Transformado en lobo, Lewton puede seguir el rastro octarino que deja tras de sí cualquier mago.




La biblioteca de la Universidad Invisible está custodiada por un fornido portero. Ni que fuera una discoteca...




¡Bingo! Dentro del colgante, Lewton ha encontrado una nota con ocho nombres. La identidad de los miembros de la Secta Oscura será desvelada.







descubrirlo –el agua del río Ankh era de todos los colores, menos transparente–, así que regresó a la mansión von Uberwald y le enseñó al conde el tejido desgarrado. Éste le confirmó que pertenecía al carruaje. Todos los indicios apuntaban a un accidente de tráfico. ¿Caso cerrado? No. La carroza transportaba equipaje del Milka, que bien podía ser el paquete sospechoso de Mundy. El caso comenzaba a tomar tintes preocupantes...

En busca de nuevos lazos que le permitiesen recabar más información, el detective regresó a los muelles. Demasiado tarde. El Milka había zarpado, dejando en su lugar una soga de amarre. De momento, no tenía ninguna utilidad.

### EL CASO THERMA

Puesto que el caso Mundy parecía estar atascado, Lewton decidió dedicar las próximas horas a encontrar a la troll Therma. Seguramente, Malaquito no tenía dinero para pagarle, pero estaba dotado de unos puños de piedra que podían hacerle una cara nueva. Se dirigió, resignado, al Papagayo Octarino, un antro de mala muerte donde cantantes aficionados demostraban su supuesto arte por unas monedas. El establecimiento estaba regentado por un medio-elfo llamado Mankin, pero era un tipo de pocas palabras. Cuando terminó de cantar, Lewton interrogó a la troll Zafiro, y así supo que Malaquito frecuentaba el taller del escultor Rhodan. Zafiro también le dijo que Therma había muerto al derrumbarse su casa, y había sido enterrada con el nombre de Madame Calamita. Malaquito debía conocer esta noticia, de gran trascendencia en la ciudad. Entonces, ¿porqué le había ordenado buscarla?

Nobby le confirmó que Madame Calamita estaba enterrada en el mausoleo de la familia mafiosa Selachii. Era costumbre entre la clase alta enterrar a los sirvientes más fieles en el panteón familiar. El problema era que el mausoleo era un laberinto de tumbas, y sólo un experto en genealogía sería capaz de encontrar la ubicación exacta. ¿Conocía Lewton a alguien así? En efecto: Carlotta von Uberwald.

Regresó a la mansión y le pidió a su cliente que le acompañara hasta el mausoleo. Tal como sospechaba, Madame Calamita estaba enterrada allí. Debía encontrar a Malaquito y decírselo.

El troll se encontraba en el taller de Rhodan. Lewton le contó las malas noticias, pero la enorme mole de piedra viva se negaba a creerlo. Los trolls son bastante duros de mollera y sólo creen lo que ven con sus propios ojos: ambos se dirigieron al mausoleo y abrieron la tumba. Según Malaquito, aquella roca no era Therma. Enfadado, le entregó un arpeo –un gancho– y se marchó de allí. Lewton registró la tumba y encontró un diente de troll, vulgo diamante en bruto. No era muy ético llevárselo, pero quizá podría necesitarlo en el futuro.

Antes de nada, debía descubrir la razón por la cual Zafiro le había mentido. Regresó al Papagayo Octarino, pero no había nadie. En cualquier caso, el arpeo recién adquirido podría servirle para llegar hasta la claraboya del atracadero 5. Dicho y hecho: escaló el almacén por la cornisa lateral, a salvo de las miradas del vigilante, y utilizó la palanqueta

## Nota importante

"Discworld Noir" no es un juego lineal. Aunque la trama converge en ciertos puntos claves, las innumerables pistas forman una tupida red que puede recorrerse por distintos caminos. Lewton lleva varios casos al mismo tiempo, la mayoría relacionados entre sí, pero se pueden resolver en cualquier orden, dando prioridad a uno u otro. Por tanto, no hacer falta seguir la solución al pie de la letra, ni siquiera en el número de actos: muchas acciones pueden realizarse en uno o en otro. Las variaciones en la trama se producen al elegir distintas pistas de la libreta y distintos objetos como tema de conversación con los sospechosos. Si, después de seguir exactamente los pasos de esta guía, no es posible hallar algún personaje o lugar citado en la solución, entonces es porque no se han utilizado todas las opciones de preguntas de la libreta y el inventario con los personajes citados. Basta con volver a hablar con las personas citadas, eligiendo otros temas de conversación, para retomar el camino correcto.




El Santuario Interior es el lugar de culto de todas las religiones del Mundodisco. Lewton debe encontrar un lugar para esconderse.




El rastro verdoso que el detective, convertido en hombre-lobo, detecta en cualquier calle de la ciudad, es el hedor que produce el río Ankh.

en la claraboya. Encontró una caja de cerillas que utilizó con el trozo de cartón del camarote de Mundy. El rompecabezas formaba una calle: "Whalebone Line 9". Curiosamente, la dirección del Papagayo Octarino. Esto probaba que Mundy había estado en el establecimiento o, al menos, conocía su dirección. Regresó al hostal y habló con el medio-elfo. Al mencionarle el nombre de Mundy, la caja de cerillas, y las mentiras del posadero, no tuvo más remedio que confesar que el amante de Carlotta se encontraba en la habitación de arriba. ¡Bingo! ¡Lewton había resuelto el caso! Y, lo que era más importante: ¡Iba a cobrar dinero por ello!

Sin perder ni un segundo, abrió la puerta de la habitación y observó a Mundy jugar con una moneda. Después, sintió un fuerte golpe en la cabeza, y cayó desmayado en el suelo. Cuando despertó, el cuerpo de Mundy yacía a su lado, salvajemente asesinado.




## TODO SE COMPLICA

Contemplar los últimos segundos de vida de una persona no es una experiencia agradable. Por si fuera poco, Lewton se había convertido en el principal sospechoso del asesinato, pues había sido encontrado en el lugar del crimen. Para Nobby carecía de importancia el que Lewton estuviese desmayado. Puesto que el amante de Carlotta había sido liquidado de la misma forma que los asesinatos rituales de Contrapeso, automáticamente se convirtió en el principal sospechoso de todas esas muertes. Bonita forma de empezar el día...

Pese a todo, no existía ninguna prueba contra él, por lo que fue liberado, pero Nobby había prometido no quitarle el ojo de encima. Eso significaba que se pasaría el resto de la semana durmiendo en su mesa del despacho de Pseudópolis Yard.

Mientras pensaba en la mejor forma de comunicarle la mala noticia a Carlotta, el detective pronto cayó en la cuenta de que también tendría que resolver el asesinato de Mundy, si quería ser exculpado del mismo. Los juicios llevados a cabo por el Patricio solían ser rapidísimos, y casi todos terminaban con el acusado colgado de una cuerda.

Decidió registrar el lugar del crimen. Segundos antes de morir, Mundy había escrito en la pared, con su propia sangre, la palabra "AZILE". Una cuerda que colgaba del techo llamó su atención. Utilizó la pista de su libreta "Mundy asesinado" en las botas del cadáver, y observó la cuerda deshilachada: así dedujo que había sido colgado por los pies. Asoció la pista "cuerda deshilachada" en las botas; parecía claro que alguien había tenido que colgar a Mundy antes de morir. Finalmente, utilizó la pista "Mundy colgado por los pies" en el mensaje de la pared, y descubrió que, si había sido colgado boca abajo, el mensaje tenía que estar escrito al revés. Por tanto, la palabra "AZILE" se convirtió en "3712V".

> Laredo Cronk era una experta evacuadora de tumbas. Su oficio era el de robar los misteriosos tesoros de las civilizaciones perdidas, gracias a los botiquines y las armas que alguien había puesto

Algo más calmado, aunque infinitamente más desconcertado, preguntó al medio-elfo si había visto algo; la respuesta fue negativa. Sin embargo, alguien tenía que haber descolgado a Mundy después de muerto pues, si hubiese sido el asesino, habría borrado el mensaje. El posadero le confesó que había sido él. Cuando Lewton le preguntó por las botas, el hombre le entregó la moneda de Mundy. Además de un agujero cuadrado en el centro, no parecía tener ningún valor.

Lewton estaba lanzado: presionó al camarero para que le hablase de Zafiro, descubriendo la ubicación de su camerino. Zafiro, como cualquier troll que se precie, no estaba capacitada para dar respuestas coherentes, pero el detective supo que había ganado mucho dinero en el casino Saturnalia. Comentó este hecho al medio-elfo, y éste le habló de la reunión secreta de Zafiro.

Estaba claro que la troll ocultaba algo sobre Therma. Decidió visitar el casino para hallar nuevas pistas. Allí se encontró con Ilsa y Dos Castaños. Apenas tuvieron tiempo de intercambiar algunos comentarios; un asesino surgió de entre las sombras e intentó acabar con la vida de la pareja. Por suerte, Lewton pudo entretenerlo mientras los dos pasajeros del Milka huían.

El Gremio de Asesinos tenía el mismo estatus social que el resto de agrupaciones honradas. Podía desarrollar libremente su profesión, con la única condición de que sólo podían matar por dinero, sin superar la cuota de asesinatos establecida por el Patricio. Eso fue lo que salvó a Lewton. El asesino no podía despacharlo porque nadie había pagado por ello, pero si surgía la ocasión, prometió que él se encargaría personalmente de resolver este asunto.

Apenas hubo recuperado el aliento, Carlotta hizo acto de aparición. El casino parecía ser el lugar de reunión de todos los conocidos del detective.

Lewton aprovechó para comunicar a su cliente la muerte de Mundy, detalles incluidos. Carlotta le pidió que averiguase la identidad del asesino. En un arrebato de celo profesional, le preguntó si ella lo había matado. Por desgracia, tenía una coartada: había pasado todo el día en el Templo de los Dioses Menores, como podían confirmar varios testigos.

En otra de las mesas de juego, el mago Warb se dejaba su sueldo de experto en seguridad mágica. El croupier Giros le confesó, después del oportuno soborno con un poco de dinero, que Zafiro siempre perdía en el juego. Por tanto, la elevada suma de monedas no podía haberla ganado en el casino.

## EL DESTINO DE REGIN

Había llegado el momento de investigar más a fondo el accidente del carruaje del conde. Necesitaba una herramienta para extraer la carroza del río, así que visitó los muelles y utilizó el gancho con la soga, para formar un arpeo. Manejó este utensilio en el río, cerca de la barandilla del puente Maudlin; había algo en el fondo, pero era demasiado pesado para sacarlo.

Apesadumbrado, regresó a su despacho. Allí esperaba, impaciente, el enano Al Khali. Puesto que Lewton no había abandonado el caso Mundy, cumplió su amenaza: secuestró al detective y lo llevó hasta los aposentos de Jasper Horst. Este voluminoso troll era único en su especie, pues estaba dotado de una inteligencia sobrehumana. Horst era un anticuario que mantenía negocios con Mundy, y estaba interesado en la espada de oro y la moneda de Tsorta que debía traer en el equipaje. También le advirtió sobre la naturaleza malvada de Carlotta, pues era socia del propio Jasper, y también estaba buscando la espada.

Poco a poco, el asunto se aclaraba. Seguramente, Mundy había traído la espada en el Milka, tal como la moneda que Lewton tenía en su poder demostraba. Para no levantar sospechas, intentó sacarla del almacén por su cuenta, pero el vigilante se lo impidió.






Antes de continuar, quería contarle a Carlotta su reunión con Horst. La encontró en el casino. Al preguntarla por la espada, prefirió continuar la conversación en su casa. Hablaron de todas las pistas de la libreta y objetos relacionados con la espada, Horst y Mundy. Carlotta reconoció que le estaba utilizando para recuperar la antigüedad. Mundy no era su amante, sino su contacto para conseguir el preciado objeto. Ella y el enano Regin acudieron a recogerle al puerto, pero Mundy no apareció. El chofer no sabía nada del asunto.

El sincero arrepentimiento de la bella aristócrata terminó con un romántico beso al pie de la escalera. Antes de despedirse, el detective le preguntó por el cargamento del Milka. Tal como sospechaba, en el barco venía un baúl de Carlotta para guardar la espada de oro, que fue colocado en el carruaje de Regin. Entregó entonces la orden de envío a Lewton; ahora ya podía entrar en el almacén.

Antes de dirigirse hacia allí, Lewton decidió tener un intercambio de opiniones con la troll Zafiro. Se le estaba dando bien hacer confesar a los sospechosos, y no quería romper la racha.

Ya en el Papagayo Octarino, le contó a Zafiro las palabras del crupier Giro sobre sus pérdidas en el juego, y las de Mankin sobre su reunión secreta. La troll se negaba a contestar, así que tuvo que utilizar el tópico "enfrentarse a Zafiro" en la conversación para engañar mediante un juego de palabras a la mujer, y hacerla confesar. Zafiro reconoció que estaba haciendo chantaje a Therma, pues esta última no quería que nadie descubriera su paradero. Ese era el origen del dinero. Igualmente, la amenazó con contar su chantaje al Gremio de Ladrones –ningún colectivo permitía que individuos ajenos a ellos realizasen sus labores– y así la obligó a concertar una cita con Therma. Zafiro prometió dejar una nota en el despacho en cuanto contactase con la escurridiza troll.

Ahora que el caso Malaquito se arreglaba, decidió continuar con Regin. Encaminó sus pasos hacia el atracadero 5 y entregó la orden al vigilante. Así pudo acceder al almacén. En los libros de contabilidad figuraba la carga del Milka. Estaba compuesta por barriles de vino para el café Ankh, y algunos cajones de Varberg, cuyo destino era el Gremio de Arqueólogos. Sin embargo, no figuraba la caja de Carlotta. ¿Lo había engañado otra vez?

En el carruaje se hallaba la respuesta. Necesitaba unos brazos fuertes y rocosos para sacarlo del río, así que acudió al taller de Rhodan y le preguntó al troll Malaquito por "algo en el río". Después le entregó el arpeo, y así pudo sacar la carroza del agua. En su interior había una cajita adornada que Malaquito reconoció como propiedad de Therma. Pero entonces, ¿qué hacía un objeto de la troll en el carruaje de Carlotta?

Dentro del vehículo también descansaba, y no precisamente en paz, el cadáver del enano Regin. Tenía dos marcas diminutas en el tobillo, que bien podía ser la mordedura de una serpiente o de un vampiro muy bajito. Era lo único que le faltaba: tener a una secta de chupadores de sangre detrás suyo.

Sin embargo, había algo que no encajaba en el aspecto de Regin. Utilizó la foto que le había entregado el conde en el cadáver, y descubrió que, en la primera, era calvo, pero ahora gozaba de una saludable cabellera. Debía tratarse de un peluquín. Se lo quitó y, en su interior, halló una misteriosa llave.

El asunto se estaba liando de mala manera. Lewton comenzaba a echar de menos la búsqueda del paraguas de la señora Walrd.

**Sin perder ni un segundo, abrió la puerta de la habitación y observó a Mundy jugar con una moneda. Después, sintió un fuerte golpe en la cabeza, y cayó desmayado en el suelo**

### LA BODEGA

Una vez resuelto el fatal destino del chofer del conde, el siguiente paso lógico era descubrir la identidad de los destinatarios de la carga del Milka. Visitó el Gremio de Arqueólogos pero, como esperaba, no lo dejaron entrar. En el café Ankh tuvo una entretenida charla con Samael, y así supo que había vendido algunos toneles de vino. En la bodega se hallaban los recibos. Le entregó la llave y Lewton la utilizó en la trampilla situada a la derecha de la entrada del café, donde había recogido la palanqueta.

Para sorpresa suya, allí dentro se acurrucaban Ilsa y Dos Castaños. Estaban huyendo de Rémora, el asesino. Ilsa le confesó que estaba casada con Dos Castaños, incluso antes de enamorarse de Lewton. Dos Castaños era un arqueólogo al servicio del Imperio Agateo, cuya misión era encontrar la espada de oro. Sabían que los objetos hallados en una excavación realizada en Tsorta habían sido traídos a Ankh-Morpork, y por eso habían venido en el Milka. Puesto que Dos Castaños había nacido en el Continente Contrapeso, todo el mundo pensaba que era el asesino en serie buscado por la Guardia, y alguien había pagado una elevada suma al Gremio de Asesinos para que lo liquidaran.

Pese a sentirse avergonzada por haber engañado a Lewton, le pidió que les encontrase un lugar donde esconderse.

El detective decidió tomarse las revelaciones de su antigua novia con calma. Lo de la espada de oro le importaba un pimiento. ¡Ilsa estaba casada! ¡Y nunca se lo había dicho! Parecía que su carácter era propenso a que las mujeres lo engañaran como a un tonto. Se lo tomó como algo personal.

Estaba dispuesto a dejar las explicaciones para el final, por lo que preguntó a Ilsa por la inscripción "3712V" que Mundy había escrito en la pared. Al parecer, se trataba de un número de catálogo perteneciente a un arqueólogo. No podían ser los cajones a nombre de Varberg, pues eran de la propia Ilsa, y sólo contenían algunos artefactos de poco valor.

Todos los pasos parecían apuntar al Gremio de Arqueólogos. Ilsa prometió ayudarle a entrar, si encontraba un escondite para su marido.

Puesto que la mujer parecía ser una experta en artefactos antiguos, el detective le enseñó la moneda de Mundy. En efecto, pertenecía a la excavación de Tsortas. También le mostró la llave del enano, y así descubrió que era de una caja de seguridad.

Antes de abandonar la bodega, registró la caja de recibos: los barriles de vino habían sido adquiridos por el mismísimo Patricio.

La llave sólo podía pertenecer al casino. Se la enseñó a Giro, el croupier, para acceder a las cajas de seguridad. Al pertenecer a un enano, encajaba en una de las arcas más bajas. Dentro había un sobre vacío y un amuleto con forma de brazalete.

Ahora que había atado todos los cabos, decidió comentar la conclusión del caso al conde Uberwald. Por lo visto, el destino lo había convertido en portador de malas noticias. Comunicó al viejo el asesinato de Regin, y le preguntó por el amuleto. Se lo había regalado el propio conde, y estaba confeccionado con secuoya suertuda. El conde le pidió que encontrase a Therma, para así descubrir qué hacía un objeto suyo en el carruaje. ¿Era Therma la asesina del enano? Sólo ella podría decírselo, si Zafiro conseguía concertar una reunión.

Lewton regresó a su despacho y encontró una nota en el suelo. Therma esperaba en los tejados sobre Salis y Phedre.



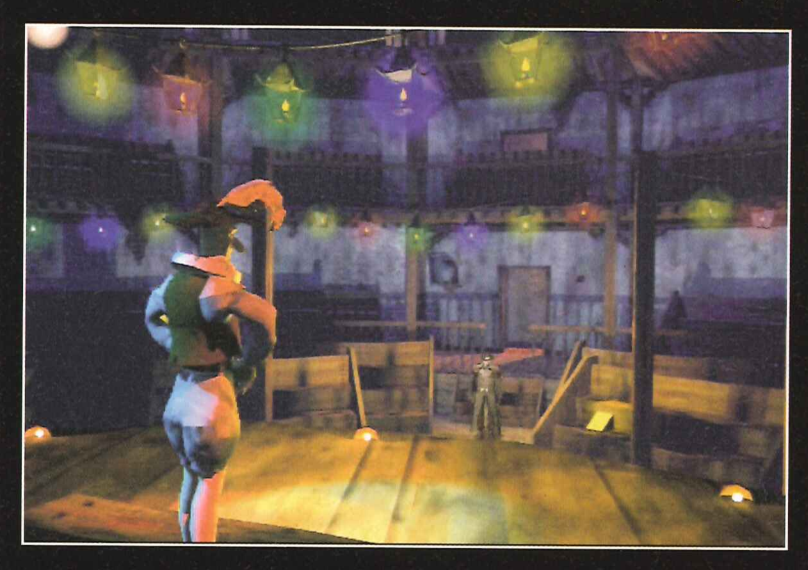
El casino Saturnalia. Aquí se puede perder, en pocos segundos, el dinero ganado en un mes.



El Templo de los Dioses Menores cobija a todas las sectas con un número reducido de seguidores. Algunas, no tienen ni un solo creyente…



Lewton se acaba de enamorar de una mujer sin escrúpulos, miembro de la Secta de Anu-anu y que, además, acaba de transmitirle la licantropía.






Corrió a decírselo a Malaquito. Ambos se dirigieron al lugar de la cita pero, como ya le había ocurrido una vez, antes de reunirse con la sospechosa fue golpeado en la cabeza y cayó desmayado sobre las mohosas tejas. Cuando despertó, Malaquito yacía a su lado, asesinado con un golpe de palanqueta… de "su" palanqueta.

El incidente colmó la paciencia a la Guardia. Fue llevado a Pseudópolis Yard, donde tuvo que soportar el interrogatorio de Nobby y el troll-policía Detritus, especializado en ablandar los huesos de los malhechores. Sospechosamente, todos acababan confesando sus crímenes, y alguno más de propina.

Los dos sujetos bombardearon con estúpidas preguntas al detective, pero éste juró repetidas veces su inocencia. Al cabo de un rato apareció el capitán Vimes. Lewton les dijo que Regin tenía marcas de mordedura y que Horst y Al Khali eran sospechosos. Al final, cansado de la espera, decidió rendirse y dar la razón a los guardias. Fue inmediatamente encarcelado.

Tenía que encontrar una forma de escapar. La puerta parecía segura, los muros eran de piedra maciza; no había escapatoria.

## EL GREMIO DE ARQUEÓLOGOS

Al poco rato, una rata putrefacta decidió hacerle una visita. Lewton se mantuvo quieto, para no asustarla, y observó como se introducía en una grieta. Empujó el agujero con sus propias manos y así pudo desplazar un bloque de piedra que llevaba hasta el laboratorio de Leonardo de Quirm. Se trataba del inventor personal del propio Patricio, y estaba encerrado en las mazmorras para no destrozar el castillo con las frecuentes explosiones de sus inventos.

Un enorme agujero en la pared opuesta, que el inventor utilizaba como ventana, certificaba que un sujeto grande y fuerte había escapado por allí. Lewton le preguntó por un troll encarcelado allí, y Leonardo le confesó que había visto a uno.

Pronto regresó Nobby a la celda. Retornó a tiempo para descubrir que iba a ser puesto en libertad: una gárgola había visto como el detective había sido golpeado por la espalda, antes de la muerte de Malaquito. El guardia le devolvió todos sus objetos menos la palanqueta.

Mientras salía de las mazmorras, se le había ocurrido una idea descabellada: el laboratorio de Leonardo podía ser el escondrijo perfecto para Dos Castaños: estaba bien oculto, dentro del propio palacio del Patricio; a ningún asesino se le ocurriría entrar allí. Lo único que necesitaba era encontrar la forma de acceder a la ventana del laboratorio desde el exterior.

Regresó al palacio y se escurrió por el lateral. Encontró varios toneles vacíos, pertenecientes al café Ankh, y el agujero del laboratorio en lo alto de la muralla. Utilizó entonces la pista de su libreta relacionada con el escondrijo junto con el muro, para enlazar ideas. Podía funcionar, pero antes necesitaba comprobar si se podía llegar al laboratorio desde allí. Escaló la pared con el arpeo, y alcanzó el agujero; ¡Dos Castaños estaba salvado!

Sin perder ni un segundo, regresó a la bodega del café. Cogió otra palanqueta del carro y llevó al arqueólogo hasta el agujero. Por suerte, Leonardo aceptó con alegría a su nuevo huésped, pues ambos tenían aficiones comunes. Ilsa cumplió su promesa, y presentó a Lewton al Gremio de Arqueólogos, en calidad de invitado. Allí dentro se encontró con Laredo Cronk, una experta evacuadora de tumbas. Su oficio era el de robar todos los misteriosos tesoros de las civilizaciones perdidas, gracias a los botiquines y las armas que alguien había colocado, estratégicamente, en todas las excavaciones que expoliaba.

Según esta aprendiz de Indiana Jones, debajo del gremio existían criptas donde se guardaban objetos valiosos. En los libros cercanos se ofrecía más información, pero Laredo no se los dejaba tocar, al no pertenecer a la profesión.

Astutamente, Lewton mencionó a Horst en la conversación, y descubrió que se trataba de uno de sus más encarnizados rivales. Regresó entonces a la guarida del troll anticuario y le contó su entrevista con Laredo. Éste se sorprendió de encontrarla en la ciudad.


Memencio ha renunciado a su Dios y se dispone a saltar desde el tejado del Templo. Un fulminante rayo le ahorrará el trabajo.


¡Un charco de sangre! Pero, ¿dónde está la víctima? De nuevo, eso es algo que Lewton deberá resolver, sobretodo si es necesario para resolver sus múltiples casos.

El pez había tragado el anzuelo: el detective utilizó la pista de su libreta "Jasper Horst" con la evacuadora de tumbas, para decirla que el anticuario quería hablar con ella. Laredo abandonó el Gremio, y Lewton pudo toquetear cómodamente la librería. Un libro con bisagras activó un mecanismo en el interior de la chimenea, liberando un pasadizo que llevaba hasta las catacumbas. Por desgracia, la cripta 51 estaba protegida por unos rayos mágicos capaces de convertir en rana a todo aquel que se acercaba. Sin duda, debían esconder algo gordo.

Lewton conocía a un experto en seguridad mágica: Warb, el mago del casino. El detective mantuvo una charla con él hasta que mencionó algo relacionado con las puertas de seguridad. Entonces le entregó el amuleto y le preguntó por la cripta 51. Warb recordaba que ese tipo de puertas disponía de un pasadizo secreto, accesible a través del panel de runas. Lewton utilizó la pista "pasadizo secreto" en el panel para desactivar el campo mágico. Los tesoros escondidos del gremio se alzaban a sus pies. Gracias a la pista "3712V", empleada en los cajones y vitrinas, encontró la urna correcta. Utilizó el diente de diamante para abrirla, y en su interior encontró el objeto de las desdichas de Mundy: la espada de oro.

Escapó rápidamente del Gremio de Arqueólogos. No oía nada sospechoso, pero presentía que alguien le estaba siguiendo. Un miedo atroz le recorrió la médula espinal. Sin razón aparente comenzó a correr alocadamente por las estrechas callejuelas de Ankh-Morpork. Al poco rato, sus sospechas se convirtieron en realidad: una sombra enorme lo perseguía a pocos metros de distancia. Con las prisas, Lewton perdió la espada en un recodo del callejón. El perseguidor se hizo con ella y la hundió en el estómago del detective. Sintió un leve fogonazo en el interior de su cerebro, y después oscuridad. Una doliente y marchita oscuridad.




## UN HOMBRE DE PELO EN PECHO

Lewton abrió los ojos. Los cerró, y los volvió a abrir. Seguía sin ver nada. De pronto, recordó el punzante dolor en el estómago. Se tocó el vientre, pero sólo encontró una mata de pelo. ¿Estaba vivo o muerto? La cuchillada había sido certera; tenía que estar muerto. Además, ¡qué demonios! ¡Estaba dentro de un ataúd! Sin embargo, se sentía raro. Tenía unas enormes ganas de aullar a la luz de la luna. De un leve empujón, rompió en mil pedazos la tapa del féretro y se abrió paso a través del metro de tierra que lo cubría, hasta que sintió como la noche le recorría las entrañas. Entonces emitió un espeluznante aullido que acalló de golpe el sonido de los grillos.

"Hey, calma, tío. Ya se que es tu primera vez, pero no hace falta ser tan escandaloso". El enorme hombre-lobo miró al perro con expresión de curiosidad. Su ritmo cardiaco se redujo, la frente dejó de arderle, y entonces fue otra vez Lewton.

"¿Qué... que me ha pasado?", balbuceó el detective. "Y... ¿desde cuándo un perro habla?", le reprochó al can que lo miraba con cara aburrida. "Desde el mismo momento en que los hombres comenzaron a convertirse en lobos", respondió con sapiencia el chucho. Era Gaspode, el Perro Maravilla, encargado de explicarle a Lewton las consecuencias de su licantropía. En algún momento de su vida, el detective había sido contagiado por otro hombre-lobo, y había alcanzado la inmortalidad a costa de convertirse en una fiera bestia las noches de luna llena.

Lewton también podía transformarse a voluntad, y entonces adquiría una habilidad especial –además de perseguir carruajes y sentir una atracción irresistible por las farolas: la capacidad de ver los olores como si fuesen colores–.

***NOTA: A partir de este momento, Lewton puede convertirse en hombre-lobo seleccionado el icono correspondiente al pinchar en el personaje. En este estado, puede acceder a un nuevo inventario de olores pinchando en el icono que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla.***

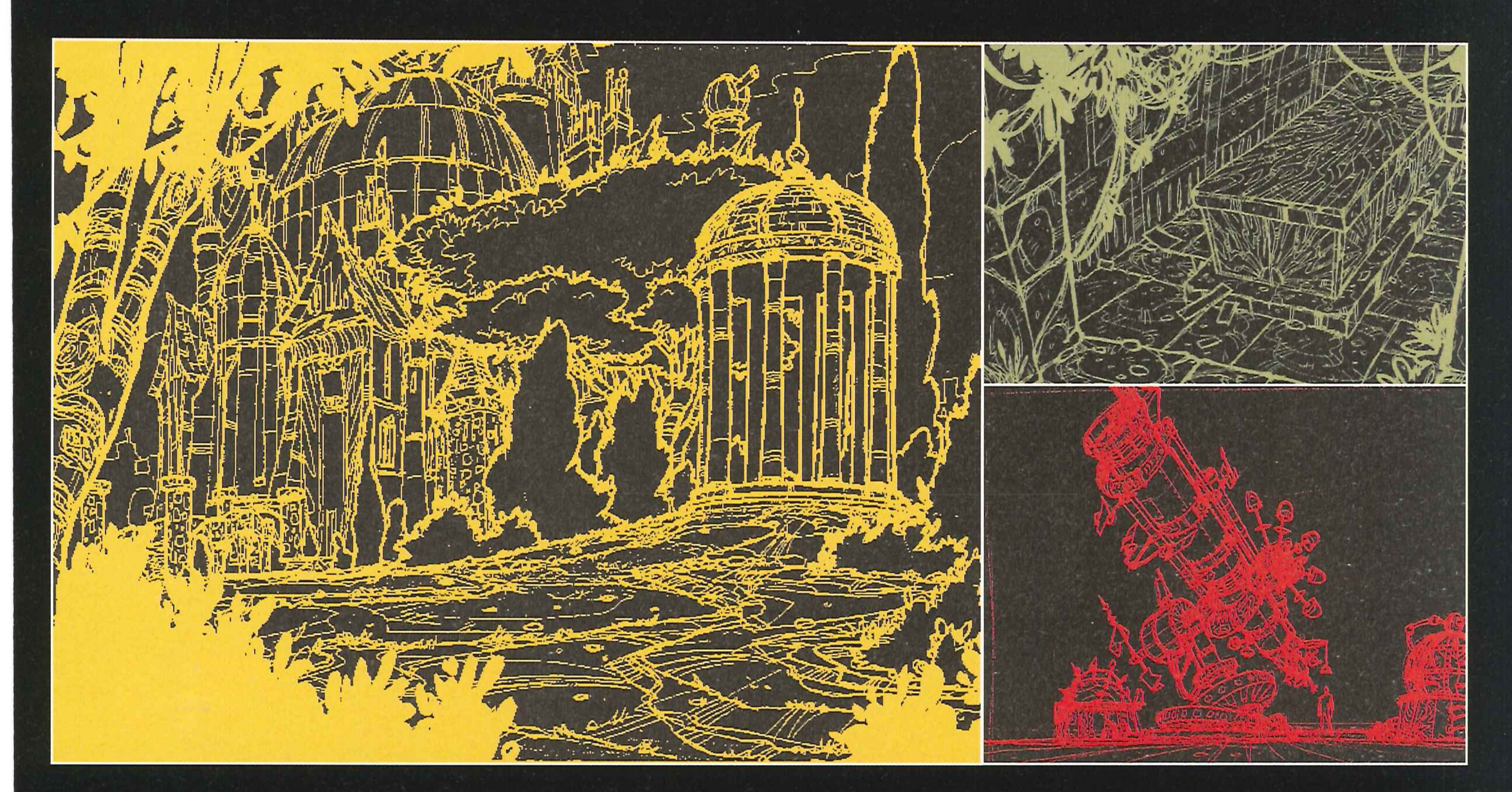
El detective decidió probar suerte: se convirtió en hombre-lobo, y miró alrededor. En efecto, podía ver los olores convertidos en nubes de colores. Había un rastro verdoso que cubría la mayor parte del cementerio: el hedor del río Ankh. También podía ver como Gaspode resplandecía en un azulado olor a urinario. Igualmente, distinguió un olor purpúreo, posiblemente de una mujer, y otro más raro, que no distinguía bien.

Esta nueva habilidad abría un nuevo mundo de insospechadas posibilidades para un detective. Ahora podía seguir los rastros de las personas, o detectar sospechosos que habían estado horas antes en un determinado lugar.

Algo abrumado por los acontecimientos, recuperó su apariencia normal y registró los alrededores de su tumba. Encontró una carta de Ilsa, algo ilegible debido a las lágrimas que habían corrido la tinta. Le pedía perdón por haberlo engañado y le decía que se iba a marchar de la ciudad.

Resignado, Lewton volvió a convertirse en lobo. Siguió el olor magenta con rastros brillantes, pues era el único que no podía reconocer. ¿Qué desconocido se había tomado la molestia de visitar su tumba?

El rastro llevaba al casino Saturnalia. Allí pudo distinguir la silueta de un muerto dibujada con tiza. Era el lugar donde había caído asesinado. Recogió un poco de musgo que, de ninguna manera, podía crecer en aquel paraje, y volvió a convertirse en bestia para seguir el rastro magenta hasta el Templo de los Dioses Menores, en el propio cementerio. El olor terminaba en una gran vidriera trasera. Desde allí podía distinguir una enigmática silueta,



pero no sabía a quién pertenecía. Decidió entrar en el templo. El lugar era una especie de mercadillo de religiones donde cada sacerdote intentaba vender su culto a los creyentes indecisos.
Cerca de la entrada tenía su rincón el bueno de Malaclipse, un clérigo que veneraba a la diosa Errata, pero que aún no tenía ningún cliente. Algo más en el interior, Memencio también asermonaba a todo aquel que acercase las orejas. Lewton reconoció enseguida la silueta que había visto a través de la vidriera. ¿Por qué razón había visitado el sacerdote su tumba? A lo mejor, para rezar una oración por su alma... Bien pensado, aquello era tan probable como que Nobby ganase la medalla del Mérito al Trabajo.
Hablando de Nobby, el detective se lo encontró en su despacho, abriendo los cajones con la palanqueta. No habían pasado ni un par de horas desde su fallecimiento, y el policía ya le estaba "limpiando" la vivienda.
Después del irremediable susto, al ver a Lewton con vida, Nobby se puso tan nervioso que no dudó en responder todas las preguntas a las que fue sometido por el detective. Así supo que las víctimas del asesino de Contrapeso habían sido tres: un comerciante, un catedrático de Ocultismo Esotérico –es decir, un mago–, y un empleado del Patricio. De alguna forma, estas muertes estaban relacionadas con las de Mundy. Decidió investigar el asunto, después de recoger la palanqueta olvidada de Nobby.

## EL JUEGO DE LOS OLORES

Sus últimas pesquisas habían terminado frente a los toneles de vino del costado del palacio, donde se alzaba el laboratorio de Leonardo. Se convirtió en hombre-lobo y olisqueó los alrededores. Había un característico olor rojo, proveniente del vino, y otro magenta, algo más difuminado. Comparó el olor del asesino de su inventario de olores con el olor que procedía del barril, y así descubrió que el homicida se había escondido dentro. Por tanto, había entrado en el palacio del Patricio.
Regresó a la bodega del café Ankh y releyó la caja de recibos: el Patricio estaba a punto de recoger otro envío. Era la oportunidad perfecta: con ayuda de la palanqueta, se introdujo en uno de los barriles; apareció en la bodega del palacio.
Si algún guardia lo descubría, el Patricio lo cortaría en pedacitos, y ante eso no había inmortalidad que valiera. Decidió actuar con rapidez. Siguió el pasillo por las distintas estancias, hasta unas puertas dobles. Se convirtió en lobo; además del olfato, también se le potenció el oído. Fue así como pudo escuchar la conversación entre el Patricio y el capitán Vimes. El gerifalte de Ankh-Morpork insistía en encontrar al asesino de su criado, y quería una captura rápida. Eso significaba que Vimes buscaría al primer pardillo que se cruzase en su camino. Por ejemplo, Lewton...
De pronto, el detective –perdón, la bestia peluda– detectó un extraño olor a sangre; un guardia apareció en el recodo del pasillo. Al cabo de un rato, despertó en su despacho. Rémora, el asesino, entró precipitadamente y le preguntó si sabía algo sobre el asesinato del guardia de Palacio. Lewton negó con la cabeza. Sin embargo, una duda le inundaba la mente. ¿Lo había matado él, incapaz de controlar sus instintos salvajes, o había sido el asesino en serie?
Esperaba que la situación no se le escapase de las manos. Salió a dar un paseo por la ciudad, para aclarar las ideas. Sus cansinos pies lo llevaron hasta el Papagayo Octarino. Allí, en el tablón de anuncios, encontró una solicitud de empleo como sirviente en la Universidad Invisible. Eso sí que era un golpe de suerte. ¡Justo lo que necesitaba para investigar la muerte del mago!
Antes de abandonar el hostal, registró el camerino de Zafiro. Se transformó en hombre-lobo y olisqueó la nube azulada oscura. Era el perfume de la troll, que se sobreponía a todos los demás. Recogió el bote con la colonia y visitó la mansión von Uberwald. El pobre conde estaba a punto de fallecer, pues La Muerte en persona ya esperaba pacientemente el fatídico momento.

**Dentro del vehículo descansaba, y no en paz, el cadáver del enano Regin. Tenía dos marcas en el tobillo, que podía ser la mordedura de una serpiente o de un vampiro muy bajito**

Lewton preguntó al viejo sobre el musgo, y así pudo visitar su biblioteca privada. Utilizó el musgo en las tarjetas clasificadoras, y encontró rápidamente el libro que hablaba sobre él. Esa variedad en concreto, sólo crecía en las alcantarillas.
También asoció la pista "las alcantarillas" con las tarjetas, para descubrir un plano antiguo donde se mostraba una entrada.
Seguidamente, preguntó al mayordomo por Carlotta. Mientras iba a buscarla, se transformó en lobo. Captó un familiar olor púrpura que le resultaba familiar. ¡Carlotta era una mujer-lobo! ¡Ella había sido quién le había contagiado la licantropía, mediante el romántico beso de la noche anterior!
Carlotta no estaba en casa, así que le dio un mensaje al mayordomo, diciendo que esperaba a la condesa en el café Ankh. Media hora después, ambos departían tensamente en una mesa apartada.
Carlotta se defendía de las acusaciones de Lewton argumentando que le había contagiado para evitar que muriese, pues sabía que alguien lo quería muerto. Era una buena excusa, pero Lewton no sabía si prefería estar muerto, a padecer de licantropía durante el resto de su vida y, lo que es peor, tener que resolver todos los casos que se traía entre manos.
Algo más calmados, charlaron sobre los hombres-lobo y los olores, y así descubrió que los puntos brillantes del rastro del asesino era brillo octarino. Por tanto, debía tratarse de un mago, o un ser con poderes mágicos.
El detective también le preguntó dónde se encontraba en cada uno de los asesinatos. Siempre respondía lo mismo: en el Templo de los Dioses Menores. Insistiendo sobre esta



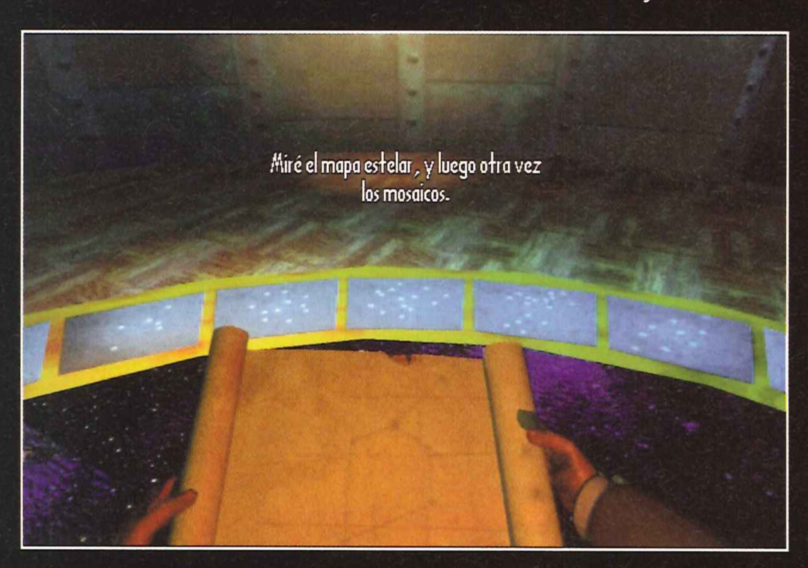

El rastro oloroso lleva hasta el observatorio de la Universidad Invisible. El asesino debe encontrarse allí...

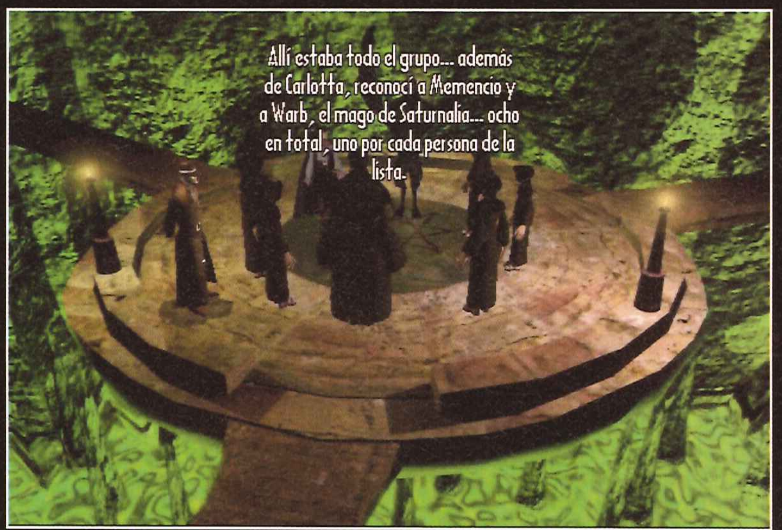



El salto al vacío de Memencio ha resultado fatal. La Muerte, cómo no, acude a recoger a su cliente.



La correcta alineación del periscopio marcará a Lewton el lugar exacto donde se encuentra el Trapezaedro Radiante.




coartada, supo que Carlotta era una creyente de la Diosa Errata.

¿Siguiente destino? Las alcantarillas. Por el camino, subió a los tejados sobre Salis y Phedre, y observó con tristeza la silueta de tiza que había bordeado el cuerpo asesinado de Malaquito.

Ya en el interior de las cloacas, traspasó la primera entrada, y se transformó en lobo. Siguió el rastro magenta con puntos parpadeantes hasta una guarida. Se trataba de un enorme nido repleto de basura, parecido al que había visto en la bodega del Milka. Entre los desperdicios encontró un colgante con forma de escarabajo. La Muerte de las Ratas le dijo que pertenecía al propio barco. Sin duda, debía provenir de la colección de Dos Castaños. Regresó al laboratorio de Leonardo y, en efecto, el arqueólogo le confirmó que se trataba de una copia del Sello del Templo de Anu-anu. En la biblioteca del conde utilizó esta pista con las tarjetas, y así descubrió que la información sobre el sello había sido arrancada. Sólo existía otra biblioteca en Ankh-Morpork, situada en el Gremio de los Magos. Tendría que encontrar una forma de entrar.

## LA UNIVERSIDAD INVISIBLE

Recordando el mensaje del tablón de anuncios del Papagayo Octarino, visitó la Sala Nueva y pidió el empleo a la señora Fomes, mediante la pista "Hacer camas y colada" de la libreta. En el dormitorio de los estudiantes, encontró una octipizarra. Los magos utilizaban el color octarino para escribir, pues sólo ellos podían verlo. Ellos, y un hombre-lobo...

En forma de bestia peluda, Lewton descubrió que las palabras escritas en la pizarra eran la lista de asignaturas del curso. En la taquilla robusta de una de las camas estaban todos los libros relacionados con esas asignaturas, pues los estudiantes los empleaban para hacer los deberes.

Lamentablemente, ninguno hablaba del Sello de Anu-anu. La puerta contigua a los dormitorios llevaba a la biblioteca, pero el portero sólo dejaba entrar a los magos. Le comentó la pista "Mago asesinado", y descubrió que Mathom fue eliminado en el Ala Contramano, seguramente por otro mago. Habló con la señora Fomes sobre "Mathom envenenado", y le replicó que eso era cosa de las "Botas Puntiagudas de los Hombres Muertos". Ésta era una expresión muy popular en Ankh-Morpork. Un mago sólo podía aumentar de nivel si el mago que lo ostentaba se moría. Puesto que estos individuos vivían muchos años, eran frecuentes los asesinatos entre magos, para subir peldaños en la escala social. Nadie solía meterse en este tipo de asuntos, por lo que se había acuñado el dicho "no metas las narices en las botas puntiagudas de un hombre muerto", refiriéndose a la inconveniencia de investigar la muerte de un mago.

En cualquier caso, necesitaba descubrir la utilidad del sello con forma de escarabajo. Se le ocurrió una idea: Empleó la pista "Templo de Anu-anu" en la pizarra para escribir esta nueva asignatura. Después se marchó de la Sala Nueva y regresó al poco rato. Como esperaba, en la taquilla robusta apareció el Libro de los Templos. Utilizó el colgante en el libro; servía para abrir la puerta del Templo. Aplicó este método al propio colgante, y en su interior halló una lista de 8 nombres, entre los que había uno conocido: Therma.

El último Asesinato Contrapeso era el del comerciante.

> El lugar era un bello paraje donde los magos buscaban tranquilidad, aunque también se utilizaba para planear la mejor forma de aniquilar al mago del nivel superior sin ser descubierto

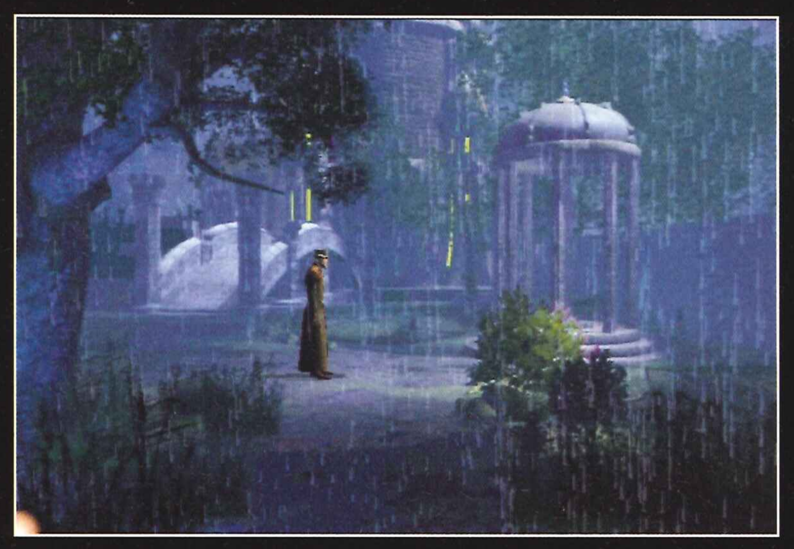
Entró en Pseudópolis Yard y comentó a Nobby la pista "Comerciante Asesinado". Así obtuvo la dirección del Gremio de Comerciantes. Como cabía esperar, el guardián no lo dejó entrar. El hombre se negaba a hablar sobre el colega asesinado pero, cuando Lewton mencionó el tópico "Botas de Hombre Muerto", se le escapó que el comerciante muerto se llamaba Gaunin, y se encontraba solo cuando fue asesinado.

Regresó a la mansión von Uberwald y habló con la Muerte sobre el comerciante. Sin duda, Ella debía saber cómo murió. La Que Habla con Mayúsculas se negó a darle ninguna información, pero Lewton utilizó el viejo truco de decir una mentira para que el aludido respondiera con la verdad, y así, al mencionar que el comerciante fue apuñalado, la Muerte respondió que no era cierto, sino que había sido estrangulado.

En la biblioteca del conde busco información sobre "Errata". Tal como sabía, Malaclipse era el sacerdote más cualificado de esta Diosa. Acudió al Templo de los Dioses Menores para hablar con él.

***NOTA: Si Lewton entra y sale rápidamente de un escenario, descubre que el enano Al Khali lo está siguiendo. Esto puede ocurrir en varios lugares diferentes en este acto.***

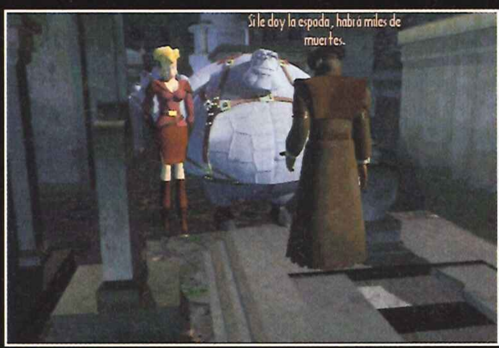
En efecto, Malaclipse lo sabía todo sobre la diosa Errata. El detective le enseño la lista de nombres y así supo que








¡Por fin! Lewton ha encontrado la cripta donde se guarda el Trapezaedro Radiante. Si sólo supiera como abrirla...




Ilsa ha sido capturada por el troll coleccionista de objetos antiguos. No queda más remedio que entregarle la espada dorada para que no la mate.



¡Ahhhhhhhhh! ¡Un zombi! ¿Es que los sustos no terminarán nunca?

todos eran adoradores de Anu-anu, metidos en asuntos secretos.

También le enseñó la lista a Memencio, aunque éste se negaba a responder. Lewton salió entonces hacia el cementerio, camino de la vidriera. Adoptó la forma de hombre-lobo, y escuchó la conversación entre Memencio y un troll. Pronto se celebraría una reunión de verdaderos creyentes; el lugar de la cita quedaría fijado en el Santuario.

Lewton le comentó la reunión a Malaclipse: el Santuario Interior era el lugar donde todos los creyentes se reunían para escuchar los sermones de su sacerdote. Malaclipse no podía entrar, pues no tenía seguidores. El detective aceptó ser su seguidor, y así pudo acceder al Santuario. Se trataba de una especie de iglesia en cuyo altar reposaba un atril, desde donde el clérigo sermoneaba a la multitud. Lewton lo examinó detenidamente, y descubrió una cavidad. Al entrar en su interior, se quedó atascado. No tuvo que pasar mucho rato para que Memencio subiese al atril y comunicase las últimas noticias a sus discípulos. El detective aprovechó la ocasión para rociar los pies del sacerdote con el perfume. Ya sólo tuvo que seguirle, en forma de lobo, hasta una casa abandonada situada en las Sombras, el barrio más peligroso de Ankh-Morpork.

## EL DIOS OSCURO

La mecionada reunión le reveló varias pistas. Memencio parecía obsesionado en que nadie descubriese la identidad de Therma. Igualmente, mencionó algo relativo al dios Nylonathatep.

Cuando la reunión terminó, Lewton regresó al santuario secreto y descubrió un mapa gigante de Ankh-Morpork y un fresco pintado en la pared. Uno de los símbolos se repetía con frecuencia. Miró ese símbolo extraño –una estrella con un ojo en el centro– y lo dibujó en su libreta. Una vez más, se aprovechó de la generosidad del conde para buscar información sobre el símbolo en la biblioteca. Así supo que se utilizaba para proteger un lugar de los dioses oscuros. También se le conocía con el nombre de Signo de la Angula. Aquella revelación le daba muy mala espina.

Sus temores se confirmaron cuando descubrió, en otro libro, que Nylonathatep era un dios oscuro al que se podía invocar utilizando un octograma. En cada una de las ocho puntas, debía realizarse un asesinato. Esta información terminó de atar los innumerables cabos sueltos que rondaban por su cabeza. ¿Y si los asesinatos habían sido realizados por la secta para invocar al dios de la Maldad?

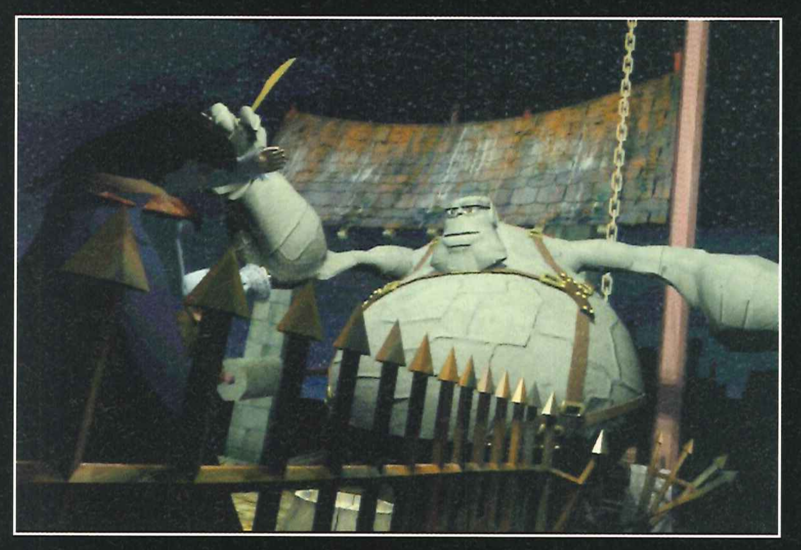
Rápidamente, regresó al santuario secreto y utilizó las pistas "Saipha ahogado en vino", "Mathom envenenado", "Ganiun estrangulado" y "Asesinatos Contrapeso" en el mapa. Asustado, comprobó como formaban un octograma perfecto. El teatro Dysco estaba exactamente en el centro: seguro que allí sería donde aparecería el dios, cuando las muertes rituales se completasen. En último lugar, usó la pista "octograma de asesinatos" en el mapa, y así cayó en la cuenta de que los dos únicos lugares que faltaban eran la calle Dagón y el Jardín de los Magos.

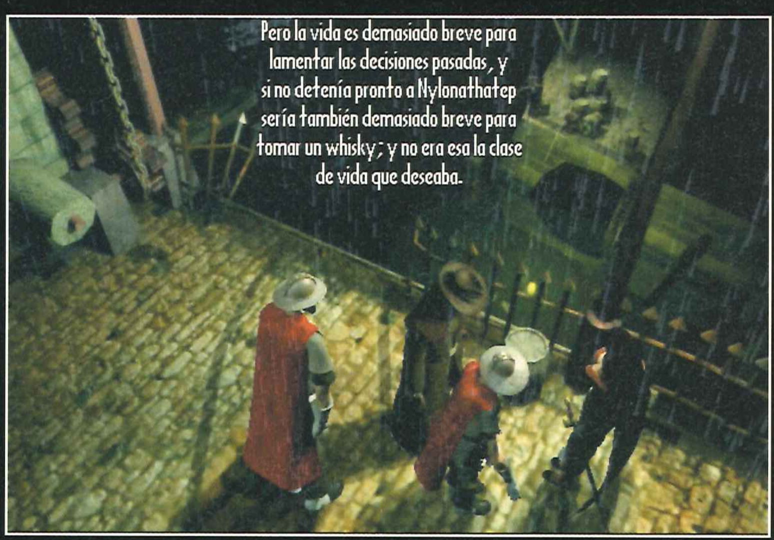
El final del caso, o el fin del Mundodisco, estaba cerca. Lewton esperaba que no fuese esto último.

Se dirigió al teatro Dysco y recogió un folleto con las obras representadas. Lo utilizó en la biblioteca del conde: se trataba de las ocho grandes tragedias de Hwel, un enano que padecía claustrofobia, por lo que no podía vivir en las minas. Se había refugiado entre los humanos, para componer obras de teatro. Cada una de las obras contenía un asesinato. Empleó la pista "ocho grandes tragedias" en las tarjetas de la biblioteca y así descubrió que los asesinatos coincidían con los cometidos por la secta. Se encaminó entonces a la calle Dagón y entró en la tienda de Hong, "Los Tres Bromistas". Para ello tuvo que emplear a fondo la palanqueta. La tienda había sido incendiada. Sin embargo, entre la basura, encontró un hueso que no encajaba con lo que allí había sucedido.

Intrigado, Lewton regresó al teatro y se acercó al escenario. Se transformó en lobo y descubrió que el olor magenta del asesino se perdía dentro de las mismas tablas. Un examen más profundo le reveló unas extrañas marcas en la madera. Usó la pista "Signo de la Angula" en las marcas, y así activó el mecanismo que abría un pasadizo secreto.

El camino descendía por una escalera














de caracol hacia una enorme plataforma situada sobre un lago de lava verdosa. En el centro, destacaba un altar con un mapa. Empleó la pista "octograma de asesinatos" en el altar: alguien había sido devorado en la calle Dagón. También utilizó la pista "ocho grandes tragedias" para confirmar sus sospechas. Regresó a la tienda y se dio cuenta de que el hueso pertenecía al comerciante asesinado. Ahora todo estaba claro: la Secta Oscura estaba a punto de cometer el octavo asesinato, en el Jardín de los Magos.

El lugar era un bello paraje donde todos los magos buscaban tranquilidad, aunque también se utilizaba para planear la mejor forma de aniquilar al mago del nivel superior sin ser descubierto.

Lewton se escondió entre los arbustos. No tuvo que pasar mucho tiempo para que apareciese el enano Al-Khali. De pronto, un enorme hombre-lobo, el mismo que había asesinado al detective, saltó el muro y devoró salvajemente al pobre enano.

Cuando hubo concluido, desapareció en la espesura, mientras Carlotta se disponía a dar las últimas explicaciones al abrumado Lewton.

El asesino era en, realidad, Anu-anu, el jefe de la Secta Oscura. Carlotta era uno de sus miembros porque deseaba controlar el poder de Nylonathatep para dominar el mundo. La condesa también tenía otro nombre: Therma. Todos pensaban que se trataba de un troll, pero en realidad era la hermana adoptiva de Malaquito, criada por su familia cuando murieron sus padres. Carlotta tuvo que matar a su propio hermano en los tejados, cuando estuvieron a punto de descubrirla.

Repugnado por lo que acababa de oír, Lewton se dejó atrapar, y fue llevado a la plataforma de invocación, desde donde la Secta reclamaría la presencia del Dios Oscuro.

Anu-anu completó el ritual. Nylonathatep, adoptando la forma de un monstruo de múltiples cabezas, emergió de la plataforma y extendió todo su poder por la ciudad. La Secta era incapaz de controlarlo.

Mientras los muros del recinto se derrumbaban a su alrededor, Lewton consiguió desatarse. Una Oscuridad aún más negra que la propia noche se extendía todo alrededor.



## ACTO 4

### EL TRAPEZOEDRO RADIANTE

El caos y la destrucción reinaban en la plataforma de invocación. Carlotta intentaba salvar la vida a Anu-anu, y no atendía a razones.

Lewton apuntó la inscripción de la pared en su libreta y examinó los escombros cercanos al cadáver de Warb; escondían la espada de oro. Unas muescas en la empuñadura certificaban que allí podía encajar algún objeto mágico.

En las afueras del teatro agonizaba Coon. Antes de morir, confesó que una parte de la Secta quería que la invocación fracasase, para que Nylonathatep no pudiera ser controlado, y así destruir todo el Mundodisco. El resto de los miembros que no habían muerto, habían regresado al santuario secreto.

En su interior, Kondo detectó la presencia de Lewton. Sin embargo, se produjeron una serie de gritos y exclamaciones ahogadas, y al instante cayó muerto. El detective registró el cadáver; encontró un amuleto en forma de ojo con tres lóbulos protuberantes.

Regresó a la biblioteca para obtener más información, pero el conde también había fallecido. Los libros revelaban que el amuleto pertenecía a la Secta Aisla, seguidores ocultos de Nylonathatep, cuyo único fin era destruir Mundodisco.

Lewton también consultó la descripción de la pared de la plataforma de invocación. Significaba: "lo que no conocen los matará".

Una nueva consulta relativa a Nylonathatep reveló la existencia de un artefacto llamado Trapezoedro Radiante, capaz de detener al dios oscuro, u otorgarle más poder, según la forma de utilizarlo.

El detective visitó el laboratorio de Leonardo e interrogó a los dos sujetos sobre el trapezoedro. Era, precisamente, el artefacto que Dos Castaños estaba buscando desde el













principio. El arqueólogo le entregó un mapa estelar que indicaba la posición donde se guardaba la joya.
Antes de investigar más sobre este asunto, regresó al Templo de los Dioses Menores. Encontró a Memencio enloquecido por el fracaso de la invocación. Cuando le enseñó el amuleto, confesó que Kondo y el troll Foid eran unos traidores. Después, escaló la pared del Templo, y fue alcanzado por un rayo provocado por la tormenta. Otra muerte sin sentido que dejaba a Lewton sin testigos.
En el taller de escultura, interrogó a Rhodan sobre el troll Foid, pero aseguraba no conocerlo. También le preguntó sobre las vendas con restos de piedras basálticas que había en el lugar donde se había encontrado con Malaquito, dentro del propio taller. Entonces el escultor confesó ser un cirujano estético de trolls, a los que esculpía una nueva cara para cambiar su identidad. Volvió a preguntar por Foid, y así supo que lo había atendido en una casa de la calle Dagón.
Lewton llamó a la puerta situada frente a la tienda del comerciante muerto. Se trataba de la morada del troll. Le entregó el amuleto: pertenecía a Sátrapa, un mago. También le habló sobre la espada y el contacto de Sátrapa dentro de la Secta. Se trataba de Gélido, el portero de la Universidad Invisible.
Puesto que la señora Fomes no dejaba entrar al detective dentro de la Sala Nueva, tuvo que pedir una orden de registro a Nobby, preguntándole sobre Gélido.
El portero no estaba en su puesto. En su lugar, se erigía una mancha de sangre. Lewton debió transformarse en lobo para seguir el rastro hasta el observatorio.

**No había rastro del vehículo, salvo por tres indicios sospechosos: unas huellas de derrape, la barandilla destrozada, y un tejido desgarrado colgado en el lugar del supuesto accidente**

Frente al telescopio, Sátrapa intentaba localizar el lugar donde estaba escondido el trapezoedro. Lewton intentó detenerle, pero el olor a sangre de la túnica del mago –era el asesino del portero– lo transformó en lobo, y acabó con su vida.

***NOTA: En ocasiones, Lewton ataca automáticamente a Sátrapa. En otras, es necesario utilizar pistas relacionadas con Gélido y el trapezoedro, o una nueva que aparece: "insultar a Sátrapa".***

Con el camino despejado, el detective se fijó en los mosaicos dibujados en el suelo. Utilizó el mapa de Dos Castaños en ellos para revelar que la constelación dibujada se correspondía con el mosaico "pequeño grupo aburrido de estrellas sin apenas brillo". Empujó la baldosa, y el gólem orientó el telescopio en la dirección correcta. Apuntaba directamente al mausoleo Selachii.

## LA BATALLA FINAL

El detective recogió el astrolabio del observatorio y encaminó sus pasos hacia el lugar indicado. Utilizó el mencionado artilugio en el cielo, para descubrir la posición exacta del Trapezoedro Radiante, dentro de una cripta. Giró la cabeza de la estatua –traducida como grutesco– y abrió la tumba. Pudo acceder al interior del sarcófago introduciendo la moneda de Mundy en la muesca. El dueño del objeto mágico era un zombi. Lewton tuvo que amenazarlo con la espada para que le entregara el trapezoedro. ¡Ahora ya disponía de los utensilios necesarios para derrotar a Nylonathatep! La alegría apenas duró unos segundos. Jasper Horst irrumpió en la cripta, acompañado de Ilsa. Amenazó con matarla si no le entregaba la espada. No le quedó otro remedio.
Ya en su despacho, ambos convinieron que era necesario recuperar la joya. Mirando el trapezoedro, Lewton descubrió que Horst se encontraba en el puente Maudlin.
El troll anticuario mantenía una discusión con Carlotta, relacionada con la espada. Todo terminó con Horst ahogado en el río, y Carlotta detenida por la Guardia.
El trapezoedro y la espada contenían el poder suficiente para derrotar a Nylonathatep. El problema era que el lugar donde reposaba el dios oscuro estaba demasiado elevado para llegar por tierra. Necesitaba algún tipo de artilugio volador, como el que estaban construyendo Leonardo y Dos Castaños.
Desde la ventana que daba acceso al laboratorio, Lewton apartó unos escombros y así despejó la pista de lanzamiento. Aún a riesgo de perder la vida, montó en el planeador de madera, pero Ilsa le previno sobre la necesidad de disponer de algún tipo de protección mágica contra el monstruo. El detective dibujó el Signo de la Angula de su libreta en el casco de la nave, y planeó hasta las inmediaciones del teatro Dysco. Introdujo el trapezoedro en la espada, activando un rayo de energía que aniquiló al malvado dios Nylonathatep.
El Mundodisco se había salvado. Ilsa y Dos Castaños regresaron a su país, montados en el artefacto volador, mientras Lewton y Gaspode, el Perro Maravilla, observaban desde lo alto de la torre el bello amanecer.
"¿Sabes, Gaspode? Éste puede ser el comienzo de una hermosa amistad", le dijo al perro. Gaspode lo miró extrañado. "Creo que ya es hora de que te cases, Lewton".
"Supongo que tienes razón", asintió el detective, mientras descendía por el muro del palacio, camino de su despacho.

*J.A.P.*

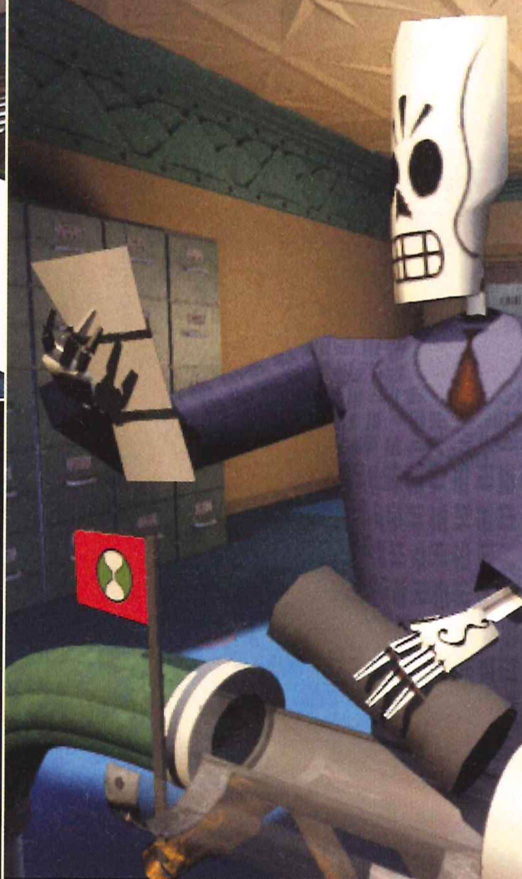
# GRIM FAND

## UN HUESO DURO D



**Manuel Calavera era un agente de viajes encargado de asignar distintos destinos en función de los méritos obtenidos por sus clientes. Un trabajo como otro cualquiera, si no fuese porque esos clientes eran almas en pena en tránsito hacia la vida eterna. A propósito, ¿hemos dicho que Manuel es un esqueleto recientemente fallecido? Una cualidad imprescindible para trabajar en el Más Allá...**





Manny ya llevaba una larga temporada en su nuevo empleo, pero todavía no había descubierto el pecado que había cometido en su anterior vida, para sufrir semejante castigo.

Como norma general, todos los fallecidos debían iniciar un largo peregrinaje de cuatro años de duración, a través del País de los Muertos.

Según los merecimientos obtenidos en vida, dicho viaje podía llevarse a cabo con todas las comodidades, disfrutando de un crucero de lujo o una apacible trayecto en tren, o completarse a pie, con todos los peligros que ello podía conllevar.

La asignación de Manuel Calavera era por completo diferente. Su penitencia consistía en trabajar como agente de viajes en el Departamento de la Muerte, y vender un determinado número de billetes "premium" –la distinción otorgada a la personas de corazón puro– tras lo cual podría emprender su viaje, como el resto de almas en pena.

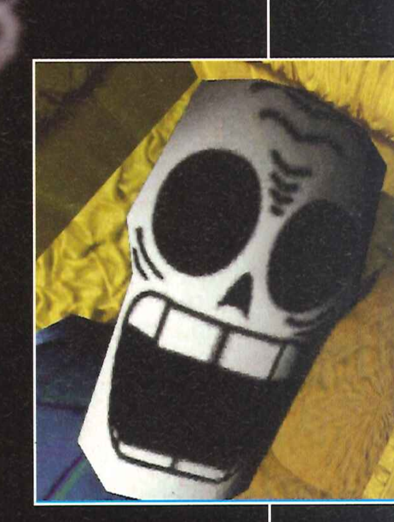
Manny habría aceptado con gusto la tarea encomendada, si no llega a ser porque, debido a alguna misteriosa razón desconocida, todos sus clientes eran ►

# NGO

## E ROER



Manny ya llevaba una larga temporada en su nuevo empleo, pero todavía no había descubierto el pecado que había cometido en su anterior vida, para sufrir semejante castigo



gente de baja catadura moral, por decirlo de una forma suave, que no se merecían ni el bastón con brújula con el que eran obsequiados por sus actos en vida.

Los días pasaban, y las almas buenas seguían sin llegar. Celso Flores, su último cliente, había agotado el cupo de bastones. Si la cosa seguía así, pronto tendría que empezar con la remesa de suelas de zapato...

Por suerte, no tardó en presentársele una oportunidad. A través del tubo de mensajes recibió una nota de Eva, la secretaria: se había producido un envenenamiento masivo por gazpacho en un restaurante de El Tuétano, la capital del País de los Muertos.

Con una poco de fortuna, quizás podría encontrar una monja a la que pudiese vender su primer billete "premium". Para eso tendría que adelantarse a Dómino, uno de sus máximos competidores en su trabajo.

## AÑO 1

### EL PRIMER DESENGAÑO

Raudo y veloz, salió de su oficina tras recoger su inseparable baraja de naipes. Corrió al garaje, pero no encontró a su conductor. Glottis, un demonio creado en exclusiva para ser el mecánico del Departamento, le informó de que Dómino había mandado a casa a su chófer. Otra nueva jugarreta de su archienemigo le iba a hacer perder un buen cliente. Desesperado, pidió a Glottis que fuese su conductor.

Se le presentaban dos problemas: primero, Glottis se sentía demasiado grande para aceptar. Y, segundo, antes necesitaba hacer unas modificaciones en el vehículo, para lo cual debía obtener un permiso del jefe, Don Copal.

El primer inconveniente fue sencillo de resolver. Manny le dijo a Glottis que él no era demasiado grande, sino que los coches eran demasiado pequeños. En cuanto al permiso, corrió a entregárselo a Eva, pero Don Copal no quería ver a nadie.

Manny salió a dar una vuelta por los alrededores del edificio, para desterrar de su mente las mil formas de asesinato –si es que se puede matar a un muerto– destinadas a hacer pagar a Dómino su juego sucio.

En el callejón lateral del rascacielos, cerca del desfile, Calavera encontró una cuerda hecha con corbatas. Sin otra cosa mejor que hacer, escaló hasta el piso superior y descubrió, a través del cristal, el despacho vacío de su jefe. Entonces, ¿cómo había contestado a la llamada?

El misterio se resolvió enseguida. Tras deslizarse por la ventana, observó el ordenador. Estaba conectado al intercomunicador, para pronunciar una serie de frases grabadas. El resto fue fácil: seleccionó la orden: "¡Eva por Dios! Fírmalo tú, ¿vale?", y le entregó el pase a la secretaria.

Con el permiso en regla, Glottis transformó el coche fúnebre en un espectacular bólido, y juntos salieron disparados hacia la Tierra de los Vivos.

En el lugar del envenenamiento sólo quedaba un pan gigantesco, que Calavera abrió con su inseparable guadaña plegable. De su interior salió Bruno Martínez, un enano con bastante mala leche.

Para colmo de males, sólo merecía como premio un cajón de madera de pino. Mientras Manny lo rellenaba con espuma de embalaje, pues no disponía de un ataúd más pequeño, apareció Don y le amenazó con despedirle, si no encontraba un cliente decente antes del siguiente informe. El despido, en el País de los Muertos, significaba la condenación eterna...

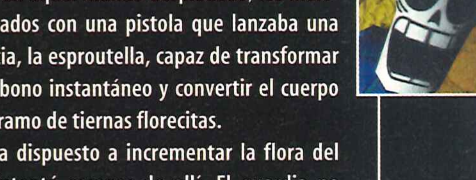
### MANNY PASA A LA ACCIÓN

Si quería salvar su alma, Manuel debía descubrir por qué Dómino recibía los mejores destinos, y por qué siempre se le adelantaba. Las conversaciones con la secretaria y el propio Dómino no le sirvieron de mucho.

Manny Calavera descubrió que algo raro estaba pasando con los premios que se estaban dando a aquellos con el corazón "puro"







Dómino hará la vida imposible a nuestro protagonista para evitar que realice su trabajo a las personas indicadas y a tiempo

Todo lo contrario ocurrió con la charla que mantuvo con Juan Brennis, el chapuzas de la empresa. Brennis estaba enfadado porque algún gracioso se divertía taponando el tubo de los mensajes con botellas de cerveza. Esto le dio una idea. Si conseguía interceptar alguno de los mensajes de Dómino, quizás podría acudir a la cita con el cliente antes que él.

Primero tenía que encontrar la forma de taponar el tubo. Podía utilizar la espuma de embalar, pero necesitaba algún envase para introducirla por la tubería.

Meditando sobre el tema, salió a contemplar el desfile y se apropió de dos barras de pan. Allí cerca, un payaso hacía muñequitos con globos. Tras mucho insistir, consiguió un gato, un dingo y dos gusanos muertos, vulgos globos desinflados.

Dibujando una sonrisa malévola en su rostro, llenó cada uno de ellos con los compuestos químicos. Al reaccionar, formarían la espuma que atascaría la máquina. Dicho y hecho: metió los globos en el tubo de su oficina; a los pocos segundos, el sistema de mensajería quedó totalmente colapsado.

Manny bajó hasta el sótano donde estaba la maquinaria. Recogió un extintor, y encontró a Brennis intentando arreglarla. El manitas le prohibió usar el extintor cerca de la espuma, pues contenía magnesio y podía provocar una explosión.

Además, no le permitió trastear con los tubos. No tuvo más remedio que correr el cerrojo de la puerta para que, cuando Brennis la cerrara, éste quedase trabado, pudiendo así acceder al interior.

Sólo le faltaba apropiarse de un mensaje de Dómino. El tubo era hermético, salvo por una pequeña ranura situada en un extremo. Introdujo una carta de la baraja y consiguió detener uno de los mensajes, pero la presión del aire lo liberaba a los pocos segundos. Tuvo que hacer unos agujeros en la carta –la perforadora de Eva fue de gran ayuda– para poder leer la ansiada nota.

Esta vez había dado en el clavo: Mercedes Colomar, una cuidadora de niños desahuciados, acababa de fallecer por varicela. Manny corrió al lugar de los hechos, y consiguió llegar antes que Dómino. Ya se estaba frotando las manos delante del ordenador, cuando descubrió con desesperación cómo Mercedes no iba a recibir ninguna gratificación.

Aquello no tenía sentido. La vida de Mercedes había sido casi ascética, pero no parecía merecer ni tan siquiera el bastón de Celso. Por si fuera poco, el jefe acababa de enterarse del asunto de los tubos.

Irritado, confesó que los mejores clientes iban a parar siempre a Dómino, pues ellos se quedaban con los billetes. Héctor Lemans, el mandamás, los vendía a los villanos, cuyas malas acciones no les otorgaba ningún privilegio en el Reino de los Muertos.

Manny se encontraba encerrado en el garaje, a punto de ser "brotado", mientras Merche Colomar vagaba injustamente por el Bosque Petrificado.

## ¡VIVA LA REVOLUCIÓN!



Manuel Calavera nunca había visto "brotar" a nadie, pero suponía que debía tratarse de una experiencia bastante dolorosa. En aquel mundo despiadado, los maleantes iban armados con una pistola que lanzaba una extraña sustancia, la esproutella, capaz de transformar los huesos en abono instantáneo y convertir el cuerpo en un macabro ramo de tiernas florecitas.

Como no estaba dispuesto a incrementar la flora del lugar, Manny intentó escapar de allí. El guardia no atendió a sus súplicas, hasta que confesó abiertamente su intención de luchar contra la corrupción del Departamento. Salvador Limones era, en realidad, el jefe de un grupo revolucionario llamado Alianza de las Armas Perdidas.

Sin saber muy bien cómo ocurrió, tras utilizar un ascensor secreto, Manny se encontró en el cuartel general de la organización.





De momento, el grupo no era muy numeroso. Sólo estaba formado por Salvador y Eva, la secretaria. Pese a que Manuel no quería meterse en problemas, no le quedó más remedio que echarles una mano.

Para establecer las comunicaciones con las futuras guerrillas instaladas en distintos puntos del país, Salvador necesitaba algunos huevos de palomas mensajeras. Igualmente, Eva requería los dientes de Manny, pues el Departamento los utilizaba como contraseña para poder acceder a los ordenadores.

El asunto de los huevos parecía fácil, si conseguía llegar hasta la cima del rascacielos. Salió al callejón y escaló la cuerda hecha con corbatas.

Se introdujo en la oficina de Dómino a través de la ventana y robó una estatua de coral y una boquilla, golpeando varias veces el aparato de boxeo. Con la estatua y el trozo de cuerda sobrante improvisó un garfio, gracias al cual accedió a la escalerilla que llevaba hasta la cima del edificio.

Los huevos de paloma reposaban en una de las chimeneas, pero sus padres no estaban dispuestos a darlos en adopción. Intentó distraerlos desmenuzando una barra de pan en una especie de cuenco. No dio resultado.

Volvió a insistir con la comida, aunque esta vez la mezcló con uno de los globos hinchados, lo que provocó una pequeña explosión que ahuyentó a las aves. Con los huevos en su poder, se dispuso a buscar un sustituto de sus dientes.

En sus horas de encierro en el garaje, tuvo tiempo para jugar con una extraña máquina expendedora de una sustancia llamada Fil-a-dent. Meditando sobre su significado (fill a dent=rellenar un diente), llenó la boquilla con la masa pegajosa y se la introdujo en la boca. Así obtuvo un molde perfecto.

Salvador y Eva estaban muy agradecidos. Libre de toda atadura, el jefe revolucionario le condujo por un túnel secreto hasta el Bosque Petrificado.

Si quería salvar su alma, tendría que viajar hasta Rubacava, y comprar un billete para el barco que lo llevaría hacia la libertad. En el puerto también podría esperar a Merche, perdida en algún lugar del País de los Muertos.

**Si quería salvar su alma, Manuel debía descubrir por qué Dómino recibía los mejores destinos, y por qué siempre se le adelantaba**

## EL BOSQUE SIN VIDA

La sabia de los árboles ahora petrificados se utilizaba para construir los rascacielos de la gran ciudad. Por eso había sido bautizada con el nombre de El Tuétano. En el borde de la arboleda Manuel encontró a su amigo Glottis, despedido por culpa del permiso falso del jefe Copal. Glottis estaba desesperado. El único fin de su existencia era arreglar cosas, y ahora no tenía ningún trabajo. En un momento de excitación, se arrancó el corazón y lo lanzó con fuerza hacia el centro del bosque, donde fue atrapado por las arañas voladoras. Manny sólo disponía de unos minutos antes de que Glottis dejase de respirar.

Corrió a recuperarlo, pero estaba atrapado en una telaraña. Para no quedarse pegado, cogió cuatro huesos del montón y pegó uno de ellos en la red. Con ayuda de su guadaña, catapultó el corazón hacia la explanada del bosque. Lo introdujo en el orificio adecuado, y Glottis volvió a la vida. Ahora podrían salir del bosque montados en el coche fúnebre. Al menos, eso era lo que pensaban. Tan sólo existían tres caminos. Uno de ellos llevaba hasta una extraña máquina bombeadora. Otro tenía demasiados baches para el coche, y el último desembocaba en un laberinto de salidas, ninguna de las cuales permitía escapar del bosque.

Manny cogió la señal de tráfico y la plantó en medio de la explanada de las múltiples salidas. La señal parecía apuntar hacia un lugar en concreto. Repitió la operación varias veces, clavándola en la dirección indicada, hasta que activó un túnel secreto. Por desgracia, el camino moría en un nuevo sendero intransitable.

Glottis necesitaba unos amortiguadores para el automóvil. Quizás, podrían utilizar las bombas de la máqui-





La esproutella era capaz de transformar los huesos en abono instantáneo y convertir el cuerpo en un macabro ramo de florecillas

na en su lugar. Sin tan sólo supieran cómo soltarlas... Examinando la planta de extracción, se dieron cuenta de que podían derribar el árbol si lo balanceaban adecuadamente. Para ello, las dos bombas de cada uno de los lados debían bombear a la vez. Puso encima de la manguera situada más a la derecha la carretilla llena de piedras, y observó como una de las bombas se detenía. Al parecer, cada manguera controlaba una bomba.

El truco consistía en calcular la velocidad de la máquina para quitar la carretilla en el momento en que la bomba del mismo lado de aquella que estaba parada, se activaba. De esta manera, ambas funcionarían a la vez. Repitió el proceso con los tubos del otro lado, pero el árbol no quiso caer. Manny detuvo la máquina, mientras Glottis subía hasta arriba para colocar una piedra y aumentar el balanceo. Cuando el enorme demonio alcanzó el punto más alto, Calavera activó la palanca: Glottis salió despedido por los aires, con un par de amortiguadores en ambas manos. Ahora ya podrían transitar por aquellos caminos de cabra...

A través del túnel secreto llegaron al borde del bosque. Manny recogió la llave del cartel y traspasó la puerta que llevaba al río de alquitrán.

Allí comprobó horrorizado cómo unos castores demonio, envueltos en llamas, habían construido un dique con las calaveras de miles de infortunados esqueletos. Glottis se negaba a cruzar el puente. Manny tuvo que dirigirse a la parte izquierda de la orilla, y lanzar un hueso al agua. Apretó con fuerza el extintor, mientras un castor saltaba hacia él. Repitió el proceso con los tres demonios, hasta despejar el camino. Gracias a la llave pudieron atravesar la última verja.

Rubacava, la ciudad portuaria, los esperaba.

En el deprimente restaurante del lugar, Calavera encontró a Celso, trabajando de camarero. Su mujer acaba de fallecer, y estaba esperándola. Le entregó una foto. Manny quería hacer lo mismo con Merche, pero no sabía cuanto iba a tardar. Necesitaba un trabajo.

Envuelto en la niebla, el puerto era un lugar peligroso. Manuel hubiese muerto ahogado si el capitán Velasco no le hubiese rescatado de la caída al mar. Al entregarle la foto de Celso, le confirmó como su mujer había embarcado en compañía de otro hombre, según había quedado marcado en el registro portuario. Calavera se lo entregó a Celso, y así heredó su trabajo. Al menos, podría ganarse la vida hasta la llegada de Merche...

## AÑO 2

### RUBACAVA

Había transcurrido un año desde que Manuel Calavera trabajaba en el puerto. Mercedes Colomar aún permanecía desaparecida. Al menos, Manny no había perdido el tiempo. Ahora era el dueño del establecimiento, convertido en un floreciente casino.

En el bar de la clientela selecta, donde Glottis tocaba el piano, recogió una botella de licor "Marillo de Oro", famoso por sus partículas de oro puro mezcladas con la bebida.

El casino era frecuentado por el jefe de policía, Bogen, pero también encontró allí a Charlie, un famoso falsificador. Éste le regaló una máquina para crear billetes de apuestas falsos, a cambio de sus deudas. Manny no era un tramposo, pero recogió el valioso objeto y salió a dar una vuelta.

Ya en el puerto, contempló asombrado como el S.S. Lambada zarpaba hacia Puerto Zapato, con Merche y Dómino como pasajeros. Sin perder ni un segundo, saltó a la pasarela. Merche lo recibió con un botellazo. Tuvo que volver a ser recogido por Velasco.

¿Qué es lo que ocurría? ¿Por qué razón Merche estaba tan enfadada? ¿Qué hacía Dómino en el barco? El capitán Velasco disponía de algunas respuestas.

Agotando todas las opciones del diálogo, descubrió como el Lambada era el único barco que llevaba a Puerto Zapato. Limbo, el carguero de Velasco, iba a





pasar casualmente por allí, pero sólo disponía de una plaza vacante para Glottis, si es que éste se traía sus propias herramientas.

Puesto que el marinero Naranja era el único que no había embarcado, Manny sólo podría sustituirle si éste sufría algún percance. Además, necesitaba un carnet del sindicato. Manuel Calavera no había esperado todo un año para cerrar el asunto de esta manera. Decidió aceptar el reto.

En primer lugar, se dirigió al Blue Casket. Maximino, el mafioso local, estaba enamorado de Olivia. Manny llegó justo a tiempo para observar como Lola hacía una fotografía de la mujer besándose acaramelada con Nick, el abogado de Max. Todo un culebrón de imprevisibles consecuencias.

Ya en el casino, Charlie le prometió un carnet falso, a cambio de una maleta de dinero que Max guardaba en su bodega. Para entrar en el local, le obsequió con una tarjeta VIP. Cuando salía hacia el felinódromo, Lupe, la recepcionista, le informó de que Lola había dejado un mensaje con una llave para él, pero alguien se lo había robado.

Ya en los alrededores del recinto de apuestas, extendió un puente para entrar, pulsando una palanca, y accedió al club gracias a la tarjeta. En la cocina del lugar se hizo con un rostiza-pavos. Lo utilizó en la cocina del Blue Casket, llenándolo con chupito de ataúd, un verdadero narcótico, en el fregadero.

Al este del felinódromo se encontraba la tienda de tatuajes de Toto Santos. Allí estaba Naranja, preparándose para embarcar en el Limbo. Tenía que encontrar la forma de ocupar su puesto.

Naranja bebía constantemente de una botella, pero no dejaba que Manny se acercase. Para distraerlos, el agente de viajes abrió la nevera y el cajón de las verduras. El chirrido de la puerta al cerrarse distrajo a ambos marineros el tiempo suficiente para vaciar el rostiza-pavos en la botella. Naranja cayó fulminado. Mientras Toto llamaba a Velasco, Calavera se hizo con su placa de identificación. El capitán estaba dispuesto a embarcar a Naranja aún borracho; tendría que "forzar la situación" un poco más.

En la morgue, Manny colocó la placa en un difunto anónimo. Si Membrillo, el enterrador, la encontraba, llamaría a Velasco comunicándole la muerte de Naranja, y así podría embarcar en su lugar. Por desgracia, Membrillo era medio ciego, así que sólo podría descubrir la placa con un detector de metales.

El ansiado instrumento estaba en posesión de Carla, la vigilante del dirigible. Manny bebió el licor "Marillo de Oro" y atravesó el detector de la escalera mecánica, antes de eruptar. Puesto que la botella contenía partículas de oro, se encendió la alarma y Manuel fue llevado a la sala de interrogatorios. Allí sólo tuvo que insistir a Carla por el detector para que ésta, cansada de oírle, lo tirara por la ventana.

Manny corrió a buscarlo al enorme cajón de arena del felinódromo. Lo cogió con ayuda de la guadaña, junto a un abrelatas cerca de las latas de comida.

Al ofrecérselo a Membrillo, éste certificó el fallecimiento de Naranja, dejando vacante su plaza en el barco.

## LAS HERRAMIENTAS DE GLOTTIS

Ahora ya podía embarcar definitivamente. Pero necesitaba recuperar las herramientas de las Abejas de mar, las obreras del puerto.

En la oficina de su casino, Calavera guardaba varios mensajes de Salvador, recibidos gracias a las palomas mensajeras. Se los enseñó a los revolucionarios del Blue Casket, y éstos le entregaron el libro "Organización y sublevación obrera fácil".

Terry, el capataz de las abejas, lo empleó para provocar una huelga. Así consiguió que dejasen las herramientas. Pero Terry, el único que podía entre-

**El casino era frecuentado por el jefe de policía, pero Manny pudo encontrar allí a Charlie, un famoso falsificador**



gárselas, había sido detenido por la policía y encerrado en la cárcel. Ahora tenía que encontrar un abogado para sacarle de allí.
Nick era el mejor abogado de la ciudad. En mitad de la conversación con él Manny observó como, de la pitillera, se le caía una llave que Nick guardó con gran rapidez. ¿Sería esa la llave del mensaje de Lupe? Manny amenazó a Nick con contar a Max su relación con Olivia, pero no disponía de pruebas. Muy enfadado, Nick se marchó a hablar con Max, olvidando descuidado su pitillera. La llave debía reposar en algún compartimento secreto.
Calavera tuvo una idea. Le entregó la pitillera a Carla, diciendo que era una bomba sospechosa. Carla la explosionó en el horno antibombas, obteniendo la ansiada llave del faro. Era demasiado tarde: apenas alcanzó a ver como Lola se convertía en un bello ramo de flores llevadas por el viento. Una tarjeta con la ilustración de una lengua y el número 22 era todo lo que quedó de ella. Nick iba a pagar por lo que había ocurrido.
Entregó la tarjeta a Lupe. Ésta le devolvió el abrigo de Lola. En su interior había un mensaje con el número 36 y tres palabras: el ancla oxidada.
Se trataba de un tatuaje de diseño. Toto consultó el dibujo en su libro y halló una fotografía: la "fotofinish" de una carrera de felinos. El asunto estaba claro.
Lola había cambiado la foto de Nick y Olivia besándose por la "fotofinish" de la mencionada carrera. El empleado del felinódromo le informó de que, para ver la foto, necesitaba un boleto de apuestas de esa carrera en concreto. Manny disponía de la máquina falsificadora, pero no sabía a qué carrera correspondía la fotografía.
Escudriñándola más detenidamente, obtuvo todos los datos necesarios. En la foto aparecía la carrera número 6. Todos los apostantes llevaban un gorro de gato, así que era martes, el Día de la Gorra de Gatito, tal como anunciaba la megafonía. Igualmente, podía verse un dirigible con el mensaje "Cásate conmigo, Olivia". Manny recordó que dicho dirigible había explotado la segunda semana de carreras, así que sólo tuvo que introducir en la máquina falsificadora los datos "2", "Martes" y "6" para obtener el boleto.
A cambio, el empleado le prestó la foto. Como suponía, se trataba del famoso beso comprometedor de Nick. Devolvió la verdadera "fotofinish" y corrió a chantajear al abogado. Éste sacó de la cárcel a Terry, el nuevo cabecilla de una huelga indefinida. Manny podría utilizar sus herramientas.

**Terry era el único que le podía entregar las herramientas a Manny, pero, por desgracia, había sido detenido por la policía**

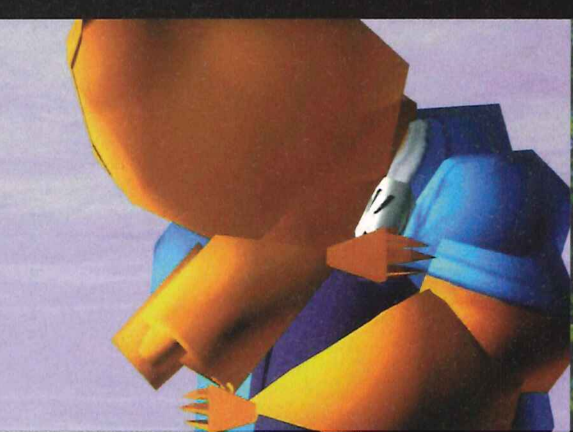
### EL CARNET DEL SINDICATO

Sólo un pequeño pedazo de papel lo separaba del ansiado viaje en el Limbo. La maleta de Charlie estaba en el sótano del Club del felinódromo, pero hasta allí solo llegaban los barriles de vino vacíos.
Manuel Calavera regaló el carnet de VIP a Glottis. Apostante y bebedor empedernido, pronto comenzó a vaciar rápidamente los toneles. Por desgracia, Raoul, el camarero, se encargaba de reciclarlos de forma inmediata.
En uno de sus viajes a la cocina, Manny encerró a Raoul en el armario, trabando la puerta con la guadaña. Después subió la escalera cercana al barril metálico, lo abrió con el abrelatas, y se introdujo dentro.



A los pocos minutos estaba en la bodega del establecimiento. Por más que buscó la maleta, sólo encontró una máquina de transporte. Subió y bajó varias veces por el ascensor, divisando una abertura secreta en medio de los dos pisos, pero la verja no se podía abrir en mitad del trayecto.
"Los problemas grandes exigen soluciones grandes", era una de las consignas de Manny; metió la máquina en el ascensor y, mientras subía, atravesó la verja con las aspas, en el momento que se divisaba la abertura. Después pulsó la palanca de la máquina para subir la reja, y acceder así al pasadizo secreto.
Al final del túnel esperaba el maletín repleto... ¡de bille-







tes de tren Número 9! Charlie lo había engañado; seguramente trabajaba para Héctor Lemans. Nada pudo hacer al respecto: Charlie lo amenazó con una pistola, mientras huía con los billetes. A cambio del trabajo sucio, obtuvo el carnet del sindicato.

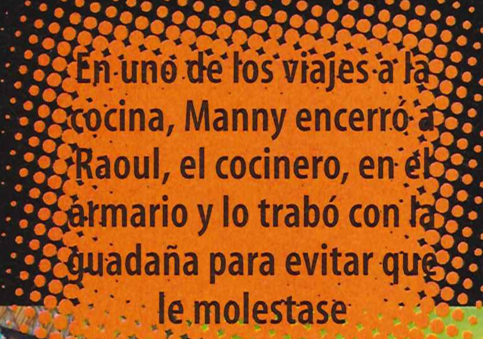
Todo estaba preparado para embarcar... salvo Glottis. No había manera de despegarle del salón de apuestas. Manny tuvo que trucar la ruleta de su casino, pulsando el botón del imán en el compartimento secreto de su despacho, justo antes de que la bola se detuviese, para que el jefe Bogen perdiese su dinero y, muy enfadado, cerrase todos los garitos de apuestas. Con todo en regla, el Limbo zarpó rumbo a Puerto Zapato.

## AÑO 3

### LA HUIDA DEL BARCO

La travesía del carguero duró un año. Fiel a su costumbre de escalar socialmente en cualquier ambiente donde se encontrara, Manuel se había convertido en el capitán.

Justo antes de atracar en Puerto Zapato, los agentes de aduanas abordaron el barco. Calavera fue a recibirlos, confiado, cuando recibió un mensaje de Salvador. Los agentes eran sicarios de Héctor, con la misión de asesinarle.




Además, Merche se había tirado por la borda del Lambada antes de llegar a Puerto Zapato, y ahora estaba en La Perla, un lugar mítico situado en las profundidades del mar.

Glottis le salvó de ser "brotado" segundos antes de quedar encerrados en la sala de mando.

Tenía que encontrar la forma de escapar de allí. Bajo su control estaban los dos anclas del navío, así como los motores. Pulsó el botón de la pared izquierda, para activar el ancla de babor; hizo lo propio con el ancla de estribor, en la parte derecha. Las dos palancas del cuadro de mandos gobernaban las dos hélices. Las movió hacia la derecha y después hacia abajo. Seguidamente, soltó el ancha derecho. Volvió a coger las palancas y las giró hacia la izquierda, soltando también el ancha izquierdo. Giró después hacia la derecha; los dos anclas se enredaron. Subió el ancla derecho, y lo acercó al ojo de buey con la guadaña. Una nueva pulsación del ancha izquierdo desplazo las dos moles de metal a lo largo de todo el casco del barco, rasgándolo por la mitad. Un último movimiento de las palancas hacia atrás partió el navío en dos, dejando a los agentes en la parte delantera del barco, mientras ellos se adentraban en alta mar.

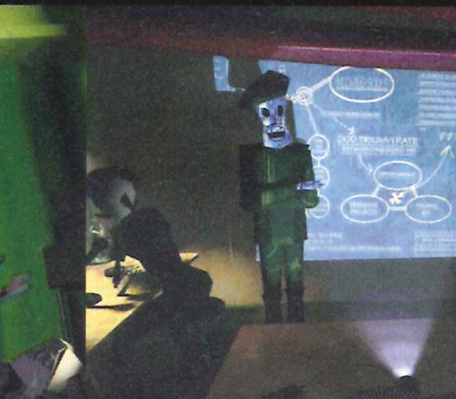
Habían escapado de una muerte segura, pero el barco no podía resistir mucho tiempo a flote en semejantes condiciones.

Al cabo de unos minutos, Manny y Glottis se encontraban dando un paseo por el fondo del mar. Por suerte, un esqueleto fallecido y un demonio no tenían demasiadas dificultades para respirar bajo el agua.

Al otro lado del océano, muy lejos, se divisaba un resplandor provocado por La Perla. Sin embargo, no podían llegar hasta allí sin una luz...

No tuvieron que esperar mucho para entablar conversación con Chepito, un simpático buzo cuyo castigo consistía en dar vueltas alrededor del lugar. Nada más terminar la conversación, Calavera agarró la linterna de Chepito, amarrada a su cabeza. Se apartó y giró la cabeza hacia Glottis. El demonio alzó al buzo y lo utilizó como improvisada fuente de luz. Así llegaron a la mítica Perla.

Las leyendas, como ha ocurrido en muchas otras ocasiones, no suelen mentir. En efecto, se trataba de una gigantesca joya custodiada por un pulpo, cerca de un submarino. El cefalópodo no les quitaba ojo de encima, así que no podían acercarse. Los enormes globos oculares siguieron sus pasos hasta una roca donde crecían unas grandes algas enredaderas. Manny





comenzó a dar vueltas alrededor, hasta que Chepito quedó atrapado. Aprovechando que el enorme octopus no perdía de vista la luz del buzo, se introdujeron en el submarino.

Ante sus propios ojos, el pulpo tomó el control del aparato y los condujo hasta unas misteriosas instalaciones submarinas situadas en el Borde de Mundo.

## LA FÁBRICA DE CORAL

En el corredor derecho, cerca de un ascensor, Manuel Calavera encontró, por fin, a Mercedes Colomar. El frío encuentro fue interrumpido por Dómino. Lanzó a Glottis al mar por una trampilla y convirtió a Manny en jefe de la fábrica de coral, dadas sus probadas cualidades comerciales. De aquí se extraían unas bombillas que no se apagaban nunca.

En su nuevo despacho, Manuel descubrió horrorizado como dos niños con alas trabajaban el coral encerrados en una jaula. Sus pequeñas manos eran las únicas capaces de hacer los trabajos más delicados. Calavera prometió ayudarles, y les convenció de que sus manos no eran demasiado pequeñas. Así consiguió un diminuto martillo.

En la sala contigua encontró a Merche, ahora convertida en la secretaria de Dómino. Merche se defendió argumentando que había aceptado el trabajo para proteger a los niños. Ambos tenían que escapar de allí, pero para ganarse la confianza de la mujer, Manny debía entregarle el arma del jefe de la fábrica.

Con cierto disimulo, movió el cenicero de Merche, justo cuando ésta tiraba la ceniza. La broma terminó con una quemadura en las medias. A los pocos segundos, habían pasado a engrosar el inventario del agente de viajes.

**Gottis salvó a Calavera de ser "brotado" antes de que ambos se quedaran encerrados en la sala de mando del barco**

Chepito había recuperado varias cosas en el fondo del mar. Calavera cambió las medias y el martillo por una pistola y el destroza-todo.

Suministró el arma a Merche y descubrió su estrategia: con la pistola en su poder, amenazó con matar a Dómino si no los liberaba. Por desgracia, Mercedes no estaba acostumbrada a este tipo de situaciones, y pronto Dómino controló la situación. La pobre muchacha terminó encerrada en la caja fuerte.

Manny se dispuso a liberarla. Utilizó el destroza-todo para romper la bisagra de la puerta blindaba. Cuatro guías quedaron al descubierto.

Manuel giró la rueda en el sentido de las agujas del reloj, para colocar la primera guía de forma que la parte plana se situase en el lado derecho, frente al marco de la puerta. Volvió a girar la rueda en sentido contrario, para colocar la segunda guía en la misma posición. Repitió la operación con las otras dos, recordando que, para cambiar de guía, había que cambiar el sentido de giro de la rueda. Completó el trabajo trabando las guías con la guadaña. Una original forma de abrir una caja fuerte...

Estaba vacía. Oía la voz de Merche, pero no había nadie. Por suerte, antes de marcharse, se fijó en unos cables clavados al techo. Cerró la puerta de la caja fuerte y los cortó con su inseparable guadaña. Se abrió un compartimento secreto donde estaba encerrada Merche. Lastima que, para liberarla, había tenido que cerrar su única salida...

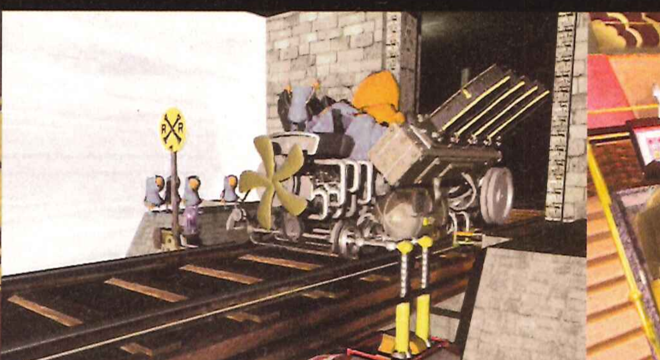


En la sala contigua encontraron la maleta con los billetes y un tragaluz. Manuel liberó el sistema antiincendios del techo con la guadaña y abrió la válvula del agua. Su intención era inundar la sala, hasta alcanzar la abertura.

Una excelente idea, si no llega a ser porque el agua parecía filtrarse al subsuelo, como si existiese un desagüe oculto. Esa era la clave. Manny recogió el enorme hacha de la caja fuerte y lo dejó caer en el suelo mojado.

En efecto, apareció una tubería que desembocaba en la playa de la isla. Calavera prometió encontrar un barco, mientras Merche liberaba a los angelitos.







Mercedes no estaba acostumbrada a esas situaciones, y Dómino la controló y la dejó encerrada en la caja fuerte

## EL REFLOTE DEL S.S. LAMANCHA

En el extremo opuesto de la isla, existía una enorme plataforma donde descansaba una grúa encargada de extraer el coral. Manuel subió la rampa y se montó en la máquina, desplazándola hasta el otro extremo de la vía. Allí soltó la pala y bajó por la rampa. Un cinta transportadora llevaba el coral hasta las instalaciones. Calavera cambió el sentido del desplazamiento pulsando una palanca, y así pudo llegar hasta un ancla trabado al final de la cinta. De él colgaba un enorme barco hundido en donde encontró al bueno de Glottis, intentando poner en marcha los motores. Si lo sacaban a flote, podrían escapar de allí.

Algo más animado, regresó a la playa de partida y dejo caer la pala. Con el destroza-todo consiguió soltarla, liberando la cadena. Volvió a la orilla opuesta y soltó la cadena por la cinta transportadora. Empujó la palanca de cambio de sentido de la cinta dos veces; así enredó la cadena en el ancla. Sólo tuvo que subir la grúa para reflotar el esplendoroso transatlántico.

El último obstáculo era la barrera de coral situada alrededor de la isla. Manny deslizó la cadena dentro de los trituradores. Un fuerte tirón los desprendió de la plataforma, dejándolos preparados para que Glottis los acoplase al barco.

La huida parecía asegurada, hasta que Dómino hizo acto de presencia en su submarino. Manny entabló una lucha a muerte con él, utilizando la guadaña, pero Dómino sabía manejar muy bien su instrumento de trabajo. Calavera tuvo que pinchar el ojo del pulpo para que éste perdiera el control y el infortunado Dómino terminase con sus huesos entre los trituradores del S.S. Lamancha.

# AÑO 4

## LA ESTACIÓN DEL NOVENO SUBMUNDO

La extraña pandilla invirtió todo un año en recorrer las estepas heladas, al final de las cuales reposaba el templo maya convertido en estación, donde partía el tren hacia la vida eterna. Ninguno de ellos pudo entrar, pues no disponían de billetes.

El guardián entregó a Manny una nota de Héctor, en la que le amenazaba con brotarle. Para colmo de males, Glottis cayó desmayado por un precipicio, perdiéndose en la espesa niebla.

Sin perder ni un segundo, Manuel bajó a por él. Lo encontró en una cavidad, antes de llevar a la base de la montaña. Glottis estaba a punto de morirse porque añoraba conducir su querido furgón fúnebre. Su única posibilidad de salvación era acoplar unos motores a la góndola que recorría la montaña, para volver a experimentar la sensación de velocidad, pero no disponían de combustible.

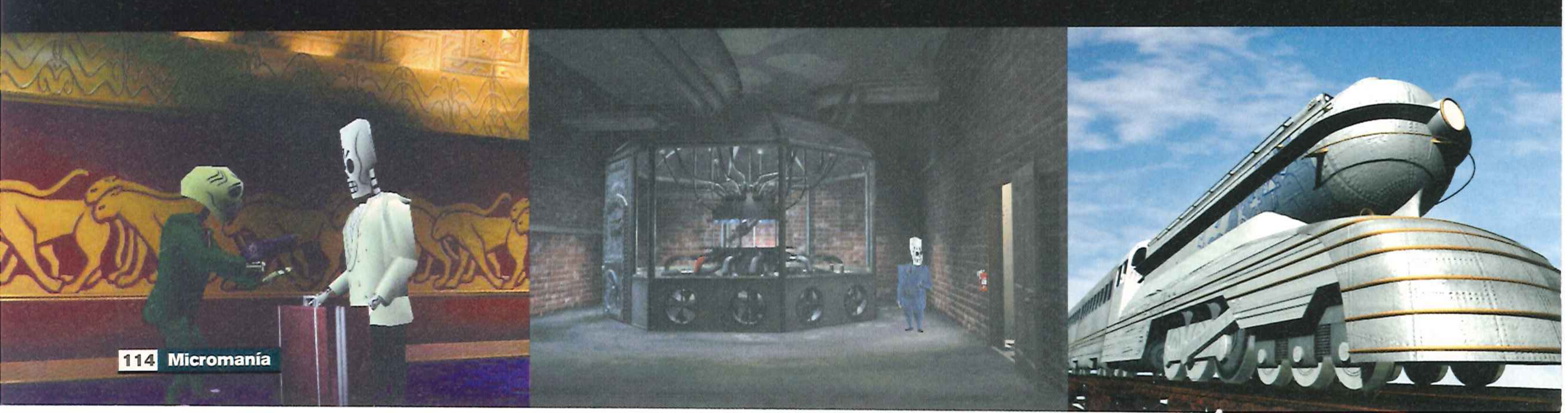
En la base del templo encontró el ataúd del bueno de Bruno. Éste le entregó una taza llena de la famosa espuma para embalar y se largó echando maldiciones por la boca. El recuerdo de pasadas experiencias encendió en el cráneo de Manny una lucecita de esperanza.

Corrió a la cocina de los pequeños demonios, colocó la taza en el colgador correspondiente, y recogió un trapo limpio que manchó con petróleo. Lo metió en la tostadora, provocando un pequeño incendio.

Rápidamente, uno de los diminutos seres acudió a apagarlo con un extintor. La reacción química provocó el estampido de la taza, enseñándoles la forma de fabricar el combustible para la góndola. El extraño vehículo los llevó de vuelta a Rubacava. Héctor iba a pagar por todas las fechorías que había cometido.

## UNA MANO AMIGA

El coche fúnebre de Glottis estaba inmovilizado en el puerto. Algún gracioso había colocado una cadena de fichas de dominó cuya última pieza activaba una bomba. Si alguna de ellas se movía, el coche saldría volando por los aires. Manny volvió a visitar los viejos



lugares, recolectando nitrógeno líquido en la tienda de tatuajes y una botella de Velasco. La llenó en el Blue Casket con el famoso licor de ataúd. Allí aceptó la proposición de Olivia para acompañarlos.

Entregó la botella a Glottis, que pilló una borrachera de escándalo. La sola mención de cierta comido motivó que el demonio vomitase encima de las fichas de dominó, esparciendo un viscoso gel por toda la sala. Manny lo cristalizó con el nitrógeno líquido, y así pudieron desactivar la bomba.

Camino de El Tuétano, tuvieron un agradable encuentro con Salvador. El revolucionario no había perdido el tiempo en los últimos años, y ya disponía de un numeroso ejército para hacer frente a Héctor. Por desgracia, la última operación había sido un fracaso. El último agente infiltrado en el laboratorio acababa de ser asesinado. Salvador tiró su foto, enfadado, a la papelera, y se marchó con Olivia.

Eva le explicó su nueva misión: convencer a Bowlsley, el fabricante de armas de Héctor, para que se pasara a su bando. Además, necesitaba un disfraz y un arma con la que enfrentarse a Héctor.

Manny ya se estaba acostumbrando, así que recogió el brazo de un soldado muerto, y la foto de la papelera. Entregó ésta última a la paloma mensajera, junto con el mensaje amenazador de Héctor. El ave voló hasta el lugar donde se encontraba el espía muerto, es decir, el laboratorio de trabajo de Bowlsley. El fabricante de armas pensó que había sido remitido por Héctor, así que huyó de allí y se refugió en las alcantarillas. El rastro de esproutella delataba su presencia, pero estaba demasiado oscuro para descubrir su escondite.

Intentando buscar una solución, Manny quitó el control remoto del coche a Glottis, y visitó el teatro. Derramó el café hirviendo desde la parte superior de la escalera encima de los figurantes. Así consiguió un maquillaje gratis. También, en la plataforma, introdujo el brazo del esqueleto en el cañón de nieve, obteniendo un triturador portátil que no dudó en meterse en el bolsillo.

Lo utilizó en el rastro de esproutella del túnel de las alcantarillas. El hueso triturado del brazo hacía brotar unas pequeñas florecitas que marcaban el camino. Con ayuda de los focos del coche, Glottis y Manuel se adentraron en la oscuridad.

El camino estaba bloqueado por un enorme cocodrilo albino. Calavera alzó el coche con el control remoto y saltó a la plataforma de su izquierda. En el otro extremo descendía una escalera, pero el cocodrilo no le quitaba el ojo de encima. Aprovechando un momento de descuido, volvió a pulsar el control remoto, atrapándolo con el coche por la cola. El camino terminaba en una coqueta floristería, el refugio de Bowlsley.

El fabricante de armas no se enteró de su presencia hasta que no cortó la cinta aislante del timbre de entrada con la guadaña. El peligroso viaje había merecido la pena: ahora ya disponía de un arma para enfrentarse cara a cara con su archienemigo.

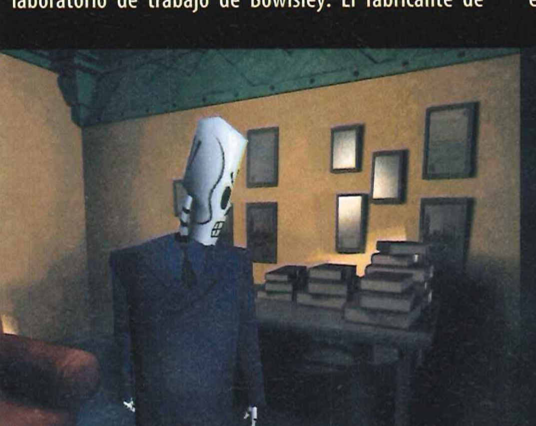
## HÉCTOR RECIBE SU MERECIDO

El matón del despacho de Héctor, en el casino, no podía dejarle entrar hasta que no encontrase una ropa decente. En la sala de las máquinas tragaperras, Charlie y Merche gastaban sus últimos ahorros. La chica coqueteaba con el falsificador para entrar en la guarida del mafioso. Ambos estaban a punto de participar en una fiesta romana, pero Charlie no quería marcharse hasta que recuperase su dinero. Aquello merecía una intervención muy rápida.



Manny puso la toga encima de la cabeza de Charlie, y mandó a uno de los agentes infiltrados de Salvador que manipulase la máquina para obtener el primer premio. Con los bolsillos llenos, Charlie aceptó ponerse la toga y dejar su traje en los servi-





Salvador no había perdido el tiempo durante los últimos años, y disponía de un numeroso ejército para hacer frente a Héctor

cios. "Un poco justo de hombros", pensó Manuel mientras se presentaba ante el matón. Éste le hizo una extraña pregunta relacionada con la vida personal de Héctor, para descubrir si le conocía. Manny no tenía ni idea de la respuesta, así que contestó con el último número que apareció en el marcador situado a sus espaldas. La casualidad, o el destino, jugó una importante baza: Manny acertó la respuesta, adentrándose en los dominios de Héctor Lemans.

Allí se encontró con el bueno de Celso Flores, el camarero de Rubacava. Estaba comprando unos billetes a Héctor, pero aún no se había decidido. Calavera se confesó agente de Lemans, y le contó todas sus peripecias ocurridas durante los últimos cuatro años.

Esto cambió la opinión de Celso. Adquirió el billete de primera clase, con tal de evitar los peligros comentados por Manuel. Admirado por la habilidad de su nuevo agente, Héctor lo contrató sin mirar quién había detrás del maquillaje.

Era el momento adecuado: Manuel Calavera sacó su pistola, dispuesto a acabar con la vida del mafioso. El ataque repentino de la mascota alada de Lemans evitó el feliz desenlace. Héctor escapó por la ventana, a través del cartel luminoso, dejando olvidada la maleta en el otro lado del edificio.

Manny no podía saltar el enorme vacío sin romperse algún hueso. Usó el triturador en la grieta de la gárgola que sujetaba el cartel, y esparció el bote de munición de Bowlsley. Los brotes terminaron de romper la sujeción, creando un puente artificial por el que Manny pudo recuperar la dichosa maleta.

De pronto, apareció Olivia en un coche negro, y se ofreció a llevarle hasta Héctor. Olivia se había convertido en su novia, terminando con la vida de Salvador. Su cabeza reposaba en el asiento delantero.

El refugio secreto de Lemans era un invernadero levantado sobre una preciosa montaña cubierta con un manto de flores, el último tributo de los miles de esqueletos brotados por Héctor, en su larga vida de fechorías. Esta vez, el mafioso no se dejó sorprender. Disparó a Manuel en el corazón, pero gracias al nitrógeno líquido consiguió detener el proceso.

En un último aliento de vida, la cabeza de Salvador le comentó cómo en el maletero del coche escondía un arma, pero la llave se encontraba en su cuerpo, enterrado en algún lugar de la pradera. Salva disparó un diente explosivo que acabó con la vida de Olivia, mientras las flores emergentes de sus ojos certificaban su defunción. De inmediato, un billete de primera clase voló de la maleta y aterrizó en el rostro floreciente del revolucionario.

Manny se dio cuenta del poder de atracción de los esqueletos hacia su premio correspondiente. Cogió el pequeño trozo de papel y lo llevó a la parte trasera de la montaña.

Siguiendo el movimiento del billete, encontró el cuerpo de Salvador, donde reposaba la llave. Volvía a estar en disposición de atacar a Héctor, pero no iba a cometer el mismo error dos veces: antes que enfrentarse con él, prefirió disparar al tanque de agua del invernadero. La sustancia maligna se extendió por todo el recinto, convirtiendo a Héctor Lemans en una colorista explosión de mil especies vegetales diferentes.

Como premio a sus buenas acciones, todos los protagonistas de la historia recibieron un billete de primera clase, asegurándose así un futuro de felicidad eterna. Todos, menos Glottis. Los demonios no podían partir del Reino de los Muertos. Con lágrimas en los ojos, observó como el tren se introducía en un lejano túnel, camino de un paraíso desconocido. Al menos, nunca más tendría que preocuparse por su salud.

Sus nuevos amigos, los pequeños demonios voladores, y el asfalto deslizándose a doscientos kilómetros por hora bajo las ruedas de su coche fúnebre, volverían a devolverle la sonrisa.

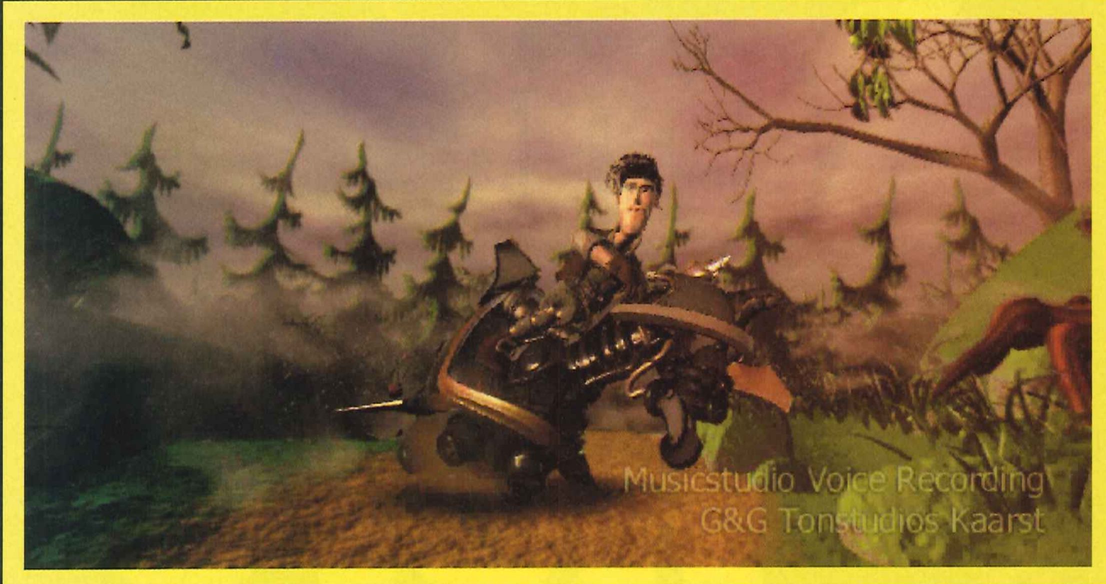
J.A.P.



# Rent a Hero

## El pirata, las gemas y el cibercasco

A lo largo de varias bocacalles, la anciana había seguido las flechas de colores que desembocaban en un gran cartel de madera, toscamente tallado: "¡No busque más! ¡Ha encontrado lo que necesita! Rent-a-Hero es el Servicio de Alquiler de Héroes más rentable de toda Smashville. Más de 700 princesas rescatadas nos avalan. Somos especialistas en masacres de dragones, asaltos piratas, pillaje y captura de asesinos. ¡Nuestros precios son tan afilados como la punta de nuestras espadas! ¡Entre! No se arrepentirá." La mujer abrió la puerta de un tosco empellón con el bastón, y fijó la mirada en el hombre de mediana edad que sonreía detrás de una mesa de despacho. "¡Adelante, buena mujer! Pase y cuénteme su problema..."






El anfitrión aparentaba unos cincuenta años. El pelo aún le fluía rebosante por la cabeza, pero las canas ya habían comenzado a dibujar amplias franjas grises encima de las orejas. La cara mostraba rapidez de ideas y agudeza de ingenio, y los músculos aún eran firmes, aunque una amplia barriga, que se desbordaba encima de la mesa, rompía todo el hechizo. Aquel hombre no tenía pinta de Héroe. Bueno, no era exactamente eso. Bien mirado, sí parecía uno de ellos... pero un héroe jubilado hacía veinte años.

– ¡Deje que me presente, señora! Me llamo Rodrigo, y soy el Héroe más veterano de Smashville. Me..

– Eso puede jurarlo, amigo mío –le interrumpió la anciana–. Casi somos de la misma quinta...

Rodrigo fingió que no había escuchado el comentario, y siguió haciéndose publicidad.

– El boca a boca es mi mejor aval, señora. ¿Quién le ha recomendado mis servicios? ¿Alguna doncella agradecida? ¿Un príncipe liberado de su secuestro? ¿Algún mago al que he devuelto sus poderes?

– No –respondió con sequedad la mujer–. En realidad, ya he visitado más de treinta agencias de héroes, pero todos eran muy caros o estaban ocupados. No me ha quedado más remedio que recurrir a usted.

– Vaya... En todo caso, no se arrepentirá, ¡se lo aseguro! Yo resolveré su entuerto, por peligroso que sea.

– Lo dudo mucho. Está gordo y es viejo, pero no tengo a nadie más a quien recurrir. Quiero que encuentre a mi nieto. Ha desaparecido. Bien es cierto que se pasa el día fuera, persiguiendo conejos en el bosque y tirando piedras a los mendigos de la villa, pero ya lleva dos noches sin volver a casa. Temo que le haya ocurrido algo. ¿Puede ayudarme?

– ¡Por supuesto, señora! Si algún pedigüeño no lo ha atrapado y le ha ajustado las cuentas, yo lo encontraré. ¿Podría describirme su aspecto?

– ¿Cuánto cobra? -inquirió la anciana, con una mirada demoledora, como afirmando que no pagaría más de cero monedas.

– Esto... cinco doblones al día, más otros cinco si al niño no le falta ninguna extremidad, y respira.

– Le doy dos doblones si lo encuentra. Tres si está vivo.

– ¡Pero señora! ¡Con eso no tengo ni para pagar las provisiones!

– Con esa barriga, no es de extrañar... Dos doblones o nada.

– Es demasiado poco. Sea comprensiva...

– No hay, pues, nada que hacer. Me marcho. Bien mirado, casi es mejor que se lo hayan comido las ratas. Así aprenderá. Seguro que encuentro a algún pendenciero que se ofrecerá a buscarlo por un doblón.

Rodrigo empezó a sudar como un pollo. Estaba a punto de perder la única posibilidad de comer durante el resto de la semana.

– ¡Espere un momento! No debería dejar un asunto tan serio en manos de aficionados. ¿Acaso no sabe quién soy yo? ¡Soy Rodrigo, el Rodrigo que salvó a Tol Andar de su destrucción, hace apenas veinticinco años! ¿Es que nadie lo recuerda?

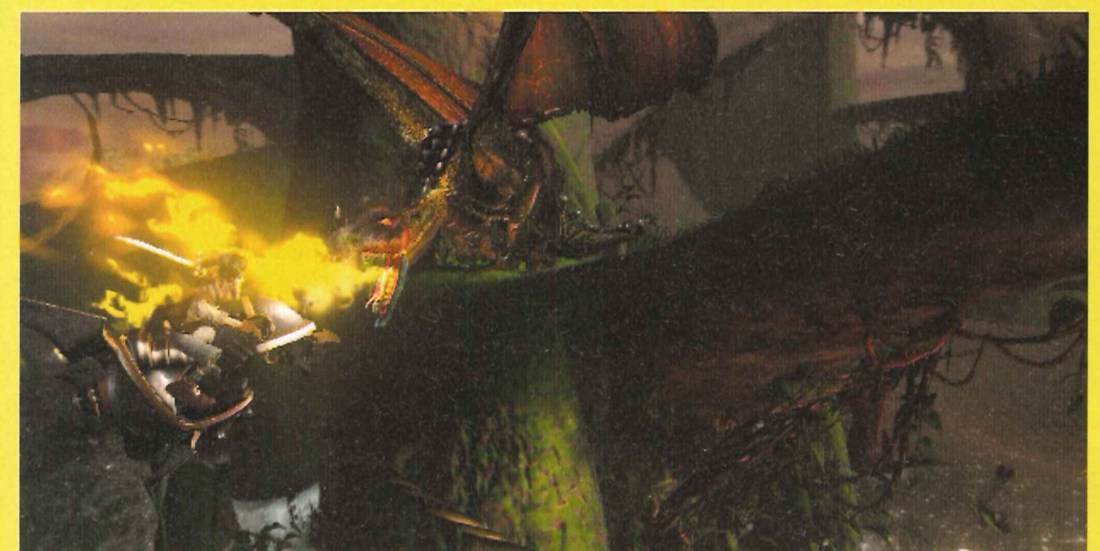
– Ah, sí. Aquel asunto de las gemas. Usted fue el que introdujo las seis llaves en el Artefacto y liberó a los dioses malignos, que destruyeron toda la isla, ¿no?

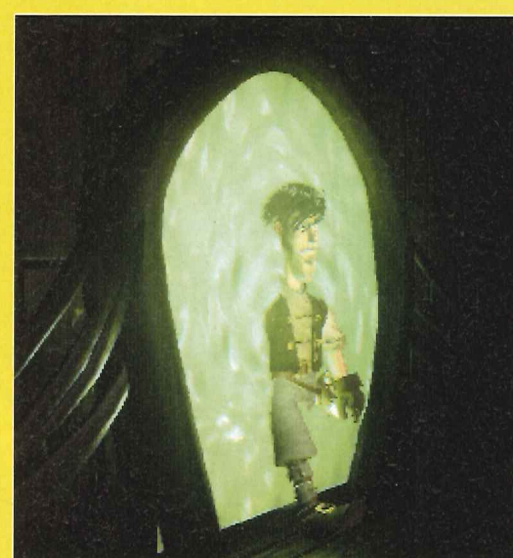
– Bueno, sí, es cierto. Pero también derroté a los dioses y devolví la paz y la tranquilidad a Tol Andar. Siéntese, siéntese, que le contaré cómo ocurrió.

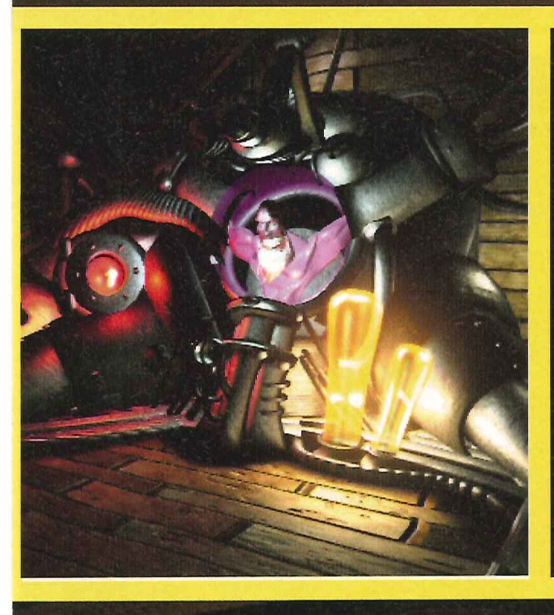
La anciana se acomodó en un taburete situado en un rincón de la sala, y dejó al alcance de la mano su bastón, por si tenía que utilizarlo para recordarle al "héroe" el motivo de su visita. Rodrigo ya se había subido encima de la mesa, dispuesto a representar su obra de teatro favorita, en la que él era el único y absoluto protagonista.

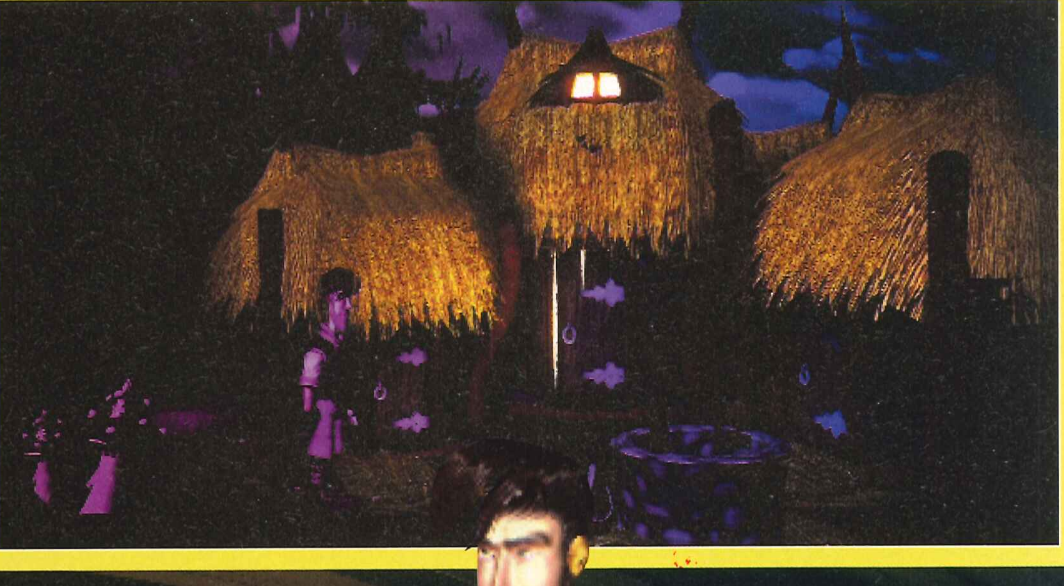
## SMASHVILLE

"Como muy bien recordará usted, amiga mía, hace veinticinco años Smashville era una próspera ciudad amurallada, antes de que los desastrosos acontecimientos que estoy a punto de narrar la redujeran a cenizas. Hacía tiempo que los enanos habían descubierto las "gloomstones", piedras tenebrosas, vulgarmente llamadas gemas, capaces de suministrar energía a ingenios mecánicos, como los planeadores que utilizamos para desplazarnos. Hubo muchas guerras por el control de las gemas, pero la gente honrada consiguió expulsar









de la isla a los malvados, y éstos se convirtieron en piratas que desde ese momento asolaron las costas del Mar de la Tranquilidad. Yo era, por aquel entonces, un joven enérgico y apuesto. Acababa de abrir mi agencia de héroes y ya había completado con éxito mis primeros encargos. Recuerdo el día del avistamiento de los piratas como si fuese ayer. Estaba realizando mi última misión. Era la tercera princesa que tenía que rescatar aquella semana, y eso que sólo era martes. El dragón no ocasionó muchos problemas. Hice que me persiguiera con mi planeador y, justo cuando estaba a punto de estrellarme contra una montaña, lancé el gancho de la moto voladora que esquivó el muro unas milésimas de segundo antes del choque. El bicho no tuvo tanta suerte. Fue un caso curioso, pues cuando entré en la cueva a rescatar a la princesa, imaginándome todo tipo de románticos agradecimientos, allí sólo había un feo y rechoncho príncipe. Como recompensa obtuve un pase gratuito para visitar su castillo durante un año.

Por aquellas fechas, yo atravesaba una mala época. Tenía muchas deudas por pagar. Necesitaba urgentemente una nueva misión.

Sin mucha fe en mis posibilidades, salí de la oficina y cogí el ascensor hacia el piso de arriba, donde ofrecía sus servicios la agencia de héroes de mi amigo Louis, una de las más prestigiosas de Smashville. Louis había sido un héroe famoso: ganó el suficiente dinero para montar su propio negocio y alquilar los servicios de otros héroes, en lugar de arriesgar su propia vida.

A Louis le encantaban las flores, razón por la que le consideraban un excéntrico. Si hubiese sido pobre, entonces sería simplemente un loco. Louis prometió ofrecerme trabajo en cuando recibiese alguna oferta así que, más tranquilo, fui a relajarme un poco a la posada de Sancho. Este buen hombre también era un viejo conocido; podía tomar algo sin necesidad de llevar dinero.

En la entrada de la posada observé como un par de bravucones estaban molestando a una bella turista. Mi sola presencia, y mi buen nombre, ganado a pulso en las masacres de dragones, fueron suficientes para ahuyentar a los hidalgos. La extranjera se enfadó por mi intervención, pues afirmó que podía cuidar de sí misma, y se marchó sin decir ni una palabra más.

Algo asombrado, entré en la taberna y mantuve una interesante charla con el bueno de Sancho. El posadero me recordó la existencia de una trompeta con la que anunciaba las ofertas de la semana. Cuando la hacía sonar, todos los borrachines venían corriendo a tomar un trago. Era una buena forma de captar clientela. También me puso sobre aviso en relación al extraño sujeto sentado en una de las mesas, con pinta de pirata.

Puesto que mi oficio de Héroe me obligaba a estar al tanto de todo lo que ocurría en la isla, me senté en su mesa y mantuve una tensa charla que, como no podía ser de otra forma, terminó en pelea.

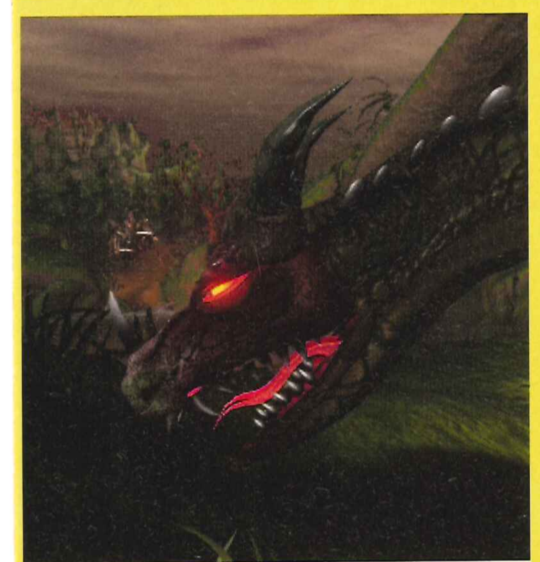
La cosa hubiese acabado mal, si no llega a ser por el grito anónimo que anunció la llegada de los piratas. El desconocido desapareció, dejándome con su capa como único recuerdo.

Los piratas estaban realizando furtivas incursiones en la bahía, pero no se atrevían a atacar Smashville. Según Louis, se habían rearmado en los últimos días, y habían atacado varios barcos cargados de gemas mágicas. Algo preocupado por los últimos acontecimientos, fui a pedir consejo a Ranama, el ermitaño que habitaba en el convento, donde adivinaba el futuro dibujado en las estrellas, gracias al enorme telescopio del observatorio. La primera vez que entré se negó a recibirme, pues estaba meditando, pero insistí varias veces hasta que pude hablar con él. Ranama había visto en las estrellas que la llegada de los piratas iba a cambiar el mundo conocido dentro del Anillo de Niebla.

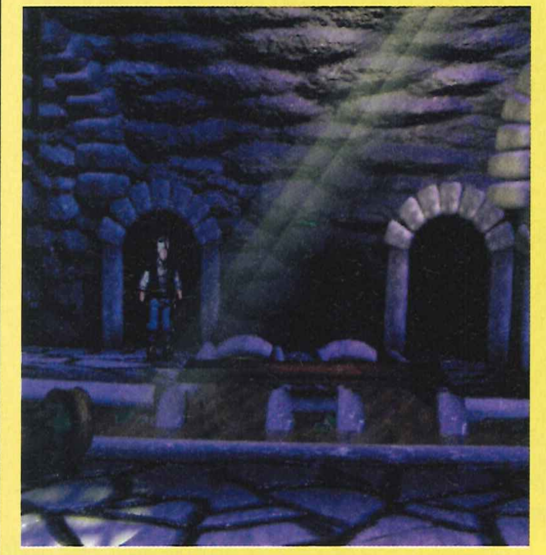
## LA PRIMERA MISIÓN

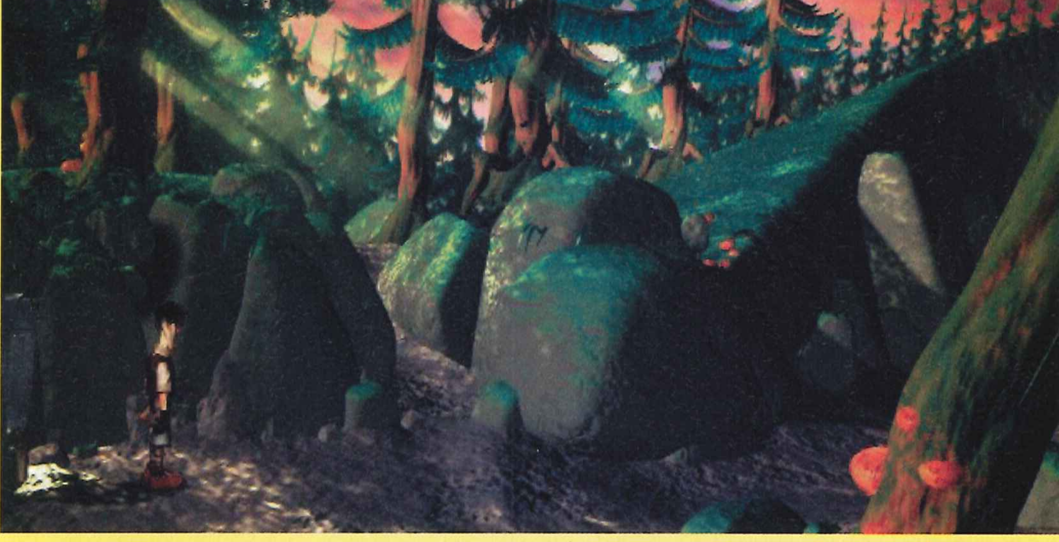
Sin nada mejor que hacer, regresé a la oficina con la esperanza de recibir algún encargo interesante. No tuve que esperar mucho para que un enano, llamado Ramil, me ofreciese un nuevo trabajo.

Ramil vivía habitualmente en Smashville, por lo que no veía mucho a su esposa. Sin embargo, en su último regreso a casa, descubrió que había sido raptada por

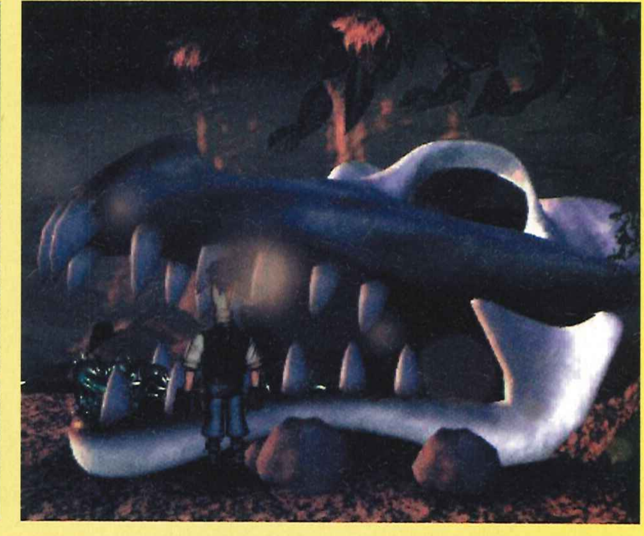












los piratas. Ramil quería mucho a su mujer, por lo que me entregó una bolsa con oro y prometió darme más en cuando la encontrase. ¡Por fin se habían acabado mis problemas económicos!

Agradecido, le pedí al enano que me describiese a su esposa. Éste me dijo que era muy guapa. Tratándose de una mujer enana, no sabía yo si ese calificativo serviría de mucho.

Cuando se marchó, saqué el dinero del cajón del despacho y salí de la oficina, para pagar algunas deudas. En un descuido, antes de llegar al planeador, la bolsa se escapó de mis manos y fue a parar al interior de las alcantarillas. El pocero que vigilaba la entrada me impidió entrar en los túneles. Y aseguró que esto sería así hasta que terminase su turno. No podía retrasar por más tiempo la liberación de la esposa del enano, así que pensé en un plan para echar al pocero de allí.

Recordé las palabras de Sancho: con su trompeta anunciaba las ofertas, y enseguida atraía a los clientes habituales. El hombre tenía cara de borrachín, así que corrí a la taberna y le pedí prestada la trompeta a Sancho. La hice sonar desde el balcón situado encima del pocero, en la puerta de mi oficina: al oír la señal, el trabajador salió disparado y dejó la entrada de las alcantarillas sin vigilancia.

**Ramil quería mucho a su mujer, por lo que me entregó una bolsa con bastante oro y prometió darme más en cuanto la encontrase**

El agua putrefacta circulaba por los inmensos túneles que recreaban un laberinto, no demasiado complicado de recorrer. Nada más bajar por la escalera, tomé el túnel de más a la derecha, y después el de la izquierda. Por fin encontré mi bolsa de dinero, trabada en mitad de la corriente. Al ir a cogerla, se movió la madera que la sujetaba, y la bolsa desapareció tras una enorme reja. Para colmo de males, la cuerda atada a la polea se rompió en mil pedazos, carcomida por la humedad. Necesitaba una nueva.

## EL BOSQUE DEL DRAGÓN

Con los bolsillo vacíos, me dispuse a rescatar a la dama. Cogí mi planeador y volé hasta la entrada de Endavin, la ciudad fortificada tomada por los piratas. Todos los accesos estaban vigilados, por lo que necesitaba un auténtico traje de pirata para entrar en la fortaleza. Al observar al guardia, descubrí que requería un pendiente, un sombrero, un ciberaccesorio –vulgo garfio futurista–, y una capa, que ya poseía. Todo ello costaba dinero, por lo que tendría que recuperar mi bolsa de dinero.

Lo único que necesitaba era una cuerda para abrir la reja de las alcantarillas. Sin saber donde encontrarla, viajé al bosque en busca de inspiración, y mis deseos se vieron cumplidos: hacia el norte, una niña llamada Winnie saltaba alegremente a la comba. Primero le pedí la cuerda amablemente y, después, tengo que confesar avergonzado, intenté quitársela, pero ninguna de las acciones dieron resultado. Tenía que negociar.

Seguí paseando por el bosque. Examinando cada uno de los escenarios recordé un paraje, hacia el sur, donde jugaba cuando era pequeño. Allí, entre los arbustos, todavía reposaba mi viejo osito de peluche. Se lo regalé a la niña, y ésta accedió a darme la cuerda. Sin pérdida de tiempo, volví a las alcantarillas; até la cuerda a la polea, y levanté la reja. Al otro lado había una abertura que daba a un recodo desconocido del bosque, pero no había ni rastro de la bolsa de dinero.

El camino terminaba en una lúgubre caverna donde hacía guardia el último de los dragones de la isla. Por lo visto, se me había ido la mano exterminando endriagos... En otro momento, habría acabado con su vida, pero ahora intuía que muy pronto podría ser un poderoso aliado.

El dragón me confesó que estaba en la última guarida de sus ancestros, y allí reposaban los cuerpos sin vida de los de su especie. Estaba preocupado porque una manada de extraños gremlins entraban en la cueva y se zampaban los últimos restos de su familia. Enseguida

intuí que, si conseguía acabar con estos molestos bichitos, me ganaría su amistad.
Dicho y hecho: busqué algunos ingredientes en el bosque que me permitiesen fabricar un potente veneno. Hacia el noreste del mar de árboles hallé un champiñón venenoso. En el noroeste descansaba un arbusto del mismo calibre; lo reforcé frotando el champiñón entre sus hojas. Un pobre caracol sirvió para comprobar los efectos. Sin pérdida de tiempo, cogí unas cuantas hojas del arbusto y regresé a la guarida del dragón. El siguiente paso era encontrar algunos restos frescos de carne de dragón donde esparcir el veneno. El único lugar posible era el cerebro de una gran calavera situada al fondo de la cueva. El problema era que debía encontrar una forma de acceder al interior. Por la boca y los ojos era imposible así que, conteniendo la respiración para no marearme por el pestazo de la carne podrida, cogí el arbusto de la oreja varias veces, hasta que dejé al descubierto el orificio. Me introduje en la calavera, hasta alcanzar el enorme cerebro verdoso. Después esparcí el veneno y escapé abriendo las mandíbulas. Por aquel nuevo orifico entraron los molestos bichitos, que murieron rápidamente tras llenar el estómago con el cerebro envenenado.

## EL DISFRAZ DE PIRATA

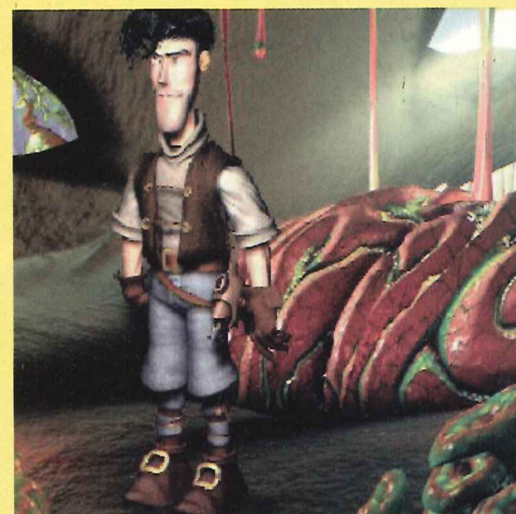
Pronto tuve la oportunidad de descubrir el efecto de mi buena acción: cuando paladeaba los agradecimientos del dragón, de entre los arbustos cercanos apareció un pirata y me golpeó por la espalda. Habría perecido cosido a cuchilladas si el dragón no lo hubiese asado a la parrilla. No sólo me salvó la vida, sino que también obtuve un sombrero y una cibermano de pirata. Lo único que me faltaba

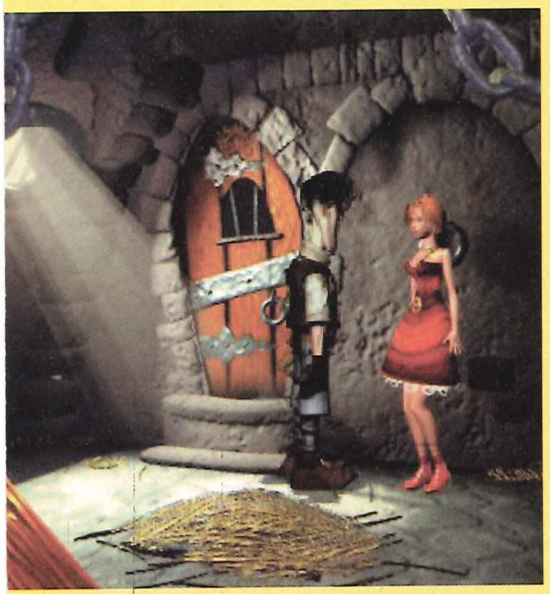
**Una lúgubre caverna era el refugio del último dragón de la isla y allí reposaban también los restos de los de su especie**

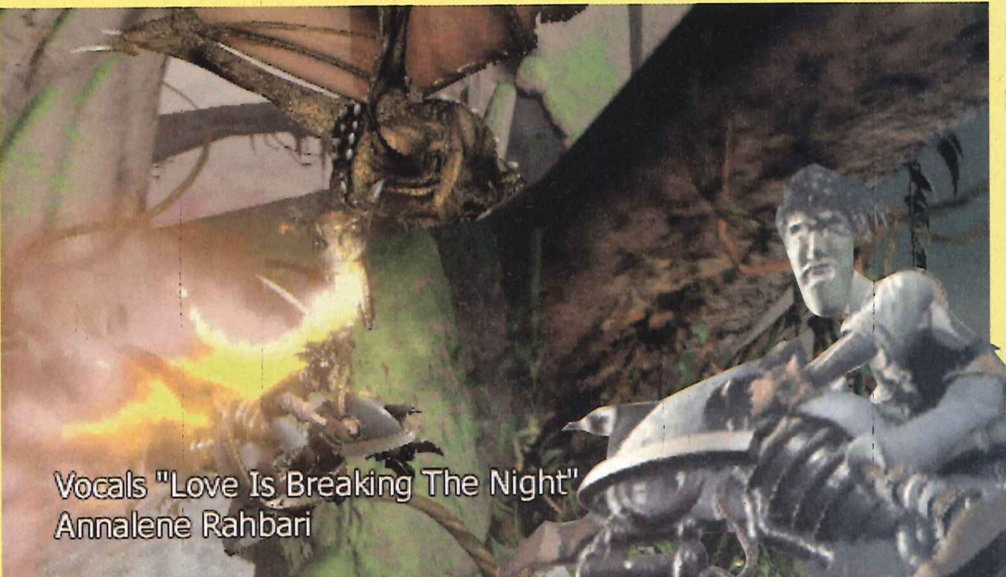
era el pendiente. "Casualmente", Ranama, el adivino, tenía uno. Mantuve una charla con él en el observatorio, pinchando en el pendiente, y lo distraje diciéndole que la gema que le hacía levitar estaba a punto de caerse del techo. En ese momento, tiré del colgante y lo añadí a mi inventario.
Ya tenía todos los complementos del disfraz, así que regresé a Endavin y observé, escondido entre los arbustos, como un pirata realizaba un extraño baile delante del guardia, que resultó ser la contraseña secreta. Con toda la información necesaria en mi poder, me puse el disfraz y bailé la danza frente al portero. A los pocos minutos, estaba tomándome unas cañas con los piratas de la posada. Por desgracia, para comportarse como un verdadero azote de los siete mares no basta con llevar un disfraz; también es necesario tener el mismo aguante con la bebida. Tras una par de sorbos de aquel extraño licor que los malditos saqueadores engullían como si fuese agua, terminé desmayado en el suelo. Me desperté en una inhóspita mazmorra.

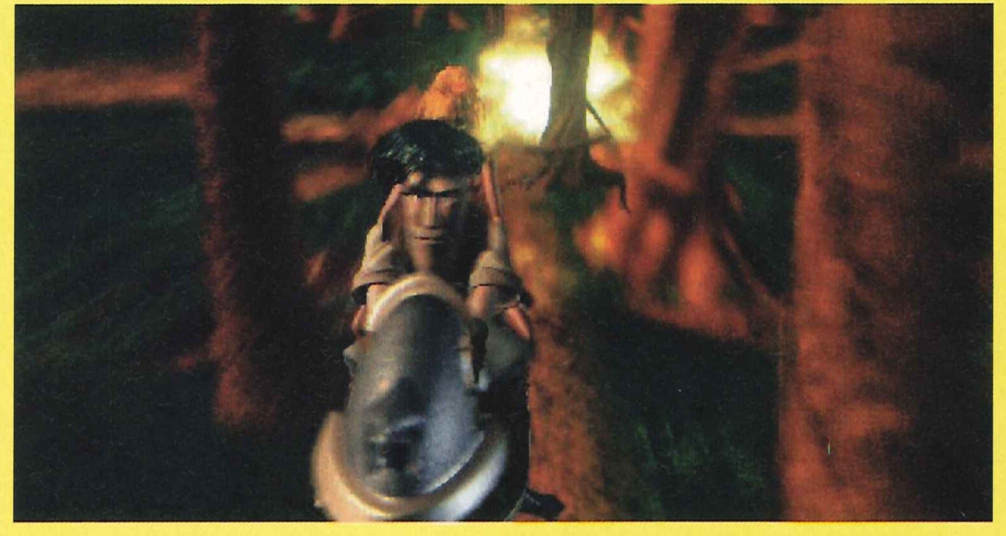
Por suerte, no estaba solo. Muy al contrario, tras echar una lenta mirada a la hermosísima mujer que estaba encerrada conmigo, hasta pensé en dar gracias al Hacedor por lo que había ocurrido. Este primer pensamiento se difuminó cuando descubrí dos cosas: primero, que la chica tenía bastante mala leche; y, segundo, que era la esposa del enano Ramil. En mis veintitantos años de vida, era la primera vez que conocía a una mujer humana casada con un enano. Cuando le comenté mi misión, me exigió que la sacase de allí. Había llegado el momento de ganarme la paga de su marido.
Lo primero que hice fue escuchar por la ventana. Así capté una interesante conversación, en la que un sujeto desconocido con un extraño casco en la cabeza hablaba sobre la visión de los seis dioses que había tenido, y aseguraba haber encontrado las cinco piedras-llave que activarían el Artefacto. Sólo le faltaba encontrar una llave, pero presentía que se hallaba en Esragoth, la fortaleza de los enanos, y ya estaban a punto de conquistarla.
Cualquier cosa que significase aquello, no tenía muy buena pinta. Los malvados piratas no podían tramar nada bueno. Debía encontrar una forma de escapar, ¡y rápido!
Tengo que confesar que me volví medio loco activando repetidas veces todos los objetos de la celda, y charlando con Jasmin, pero al final, debajo del montón de paja, encontré una trampilla que llevaba hasta las afueras de la fortaleza. Apenas tuvimos el tiempo suficiente para recoger mi planeador y escapar hacia el bosque. Mi habilidad con la máquina voladora nos permitió esquivar a los piratas perseguidores, pues no pudieron sortear a tiempo los troncos que se deslizaban entre los planeadores a gran velocidad.
Después del "aterrizaje de emergencia", tan sólo tuve que andar un

















poco por el bosque y seguir a Jasmin, para llegar hasta Esragoth. El feliz reencuentro al final de cada misión era lo mejor de mi trabajo. Después de la paga, claro. Por desgracia, las noticias que me esperaban allí enterraron mi optimismo en lo más profundo del infierno.

### LA MINA DE LOS ENANOS

Sin casa, sin trabajo y sin dinero. Esas eran las malas nuevas que traía Ramil. Los piratas habían destruido Smashville y, lo que es peor, habían obligado a huir al enano sin sus pertenencias, por lo que no tenía dinero para pagarme el rescate de Jasmin. Para colmo de males, todos los demás héroes estaban combatiendo a los piratas, por lo que, una vez más, la salvación del mundo recaía en mi persona. El problema era que nadie en Esragoth conocía la forma de detener las naves de guerra del enemigo. Gracias a las gemas, los barcos habían adquirido la capacidad de volar.

Cuando ya me disponía a abandonar la fortaleza y probar suerte por mi cuenta, apareció el gran enano Tharain, jefe del clan, que no se revelaba a los humanos desde hacía decenas de años. Tharain me invitó a visitar su biblioteca secreta, el lugar de reposo del Libro de Soromann, donde se narran los secretos de las Piedras Tenebrosas.

El enano me contó que unos magos muy poderosos alcanzaron tal poder que la gente los confundió con dioses. Su magia provenía de un Artilugio activable por medio de seis piedras-llave. La única forma de enfrentarse a los piratas consistía en localizar a Megophias, y pedirle ayuda. El problema era que el enano sólo disponía de una piedra, y además era necesario encontrar la caverna donde se alojaba el Artefacto, situada en algún lugar de los túneles cavados por los enanos en el interior de la montaña, pero todavía por descubrir.

**Los piratas, tras destruir Smashville, habían obligado a huir a Ramil sin sus pertenencias... no podría pagar el rescate de su esposa**

Al escuchar la leyenda, inmediatamente relacioné las piedras con las cinco gemas que mencionó el pirata de Endevin. Quitárselas iba a ser harto complicado. Por suerte, no fue necesario. Al salir de la biblioteca, me entretuve conversando con Jasmin, y no pude evitar fijarme en el espléndido collar que llevaba. Cuando lo examiné más detenidamente, ¡me di cuenta que eran las cinco piedras que faltaban! Jasmin se las había quitado al pirata mientras estaba prisionera. Lo malo es que se negó a prestármelas y, muy enfadada, corrió a esconderse en el bosque. Por culpa de una mujer coqueta, la salvación del mundo pendía de un hilo.

La seguí hasta la arboleda. Estaba en la zona este, encaramada a un árbol. No había forma de hacerla bajar, y yo no era un buen escalador, así que decidí dejarla por el momento y regresé a las minas. De su interior, nada más atravesar la entrada, partían tres túneles. Seguí el raíl del túnel del medio hasta que encontré una máquina de cavar. Por desgracia, necesitaba una gema para ponerla en marcha. Volví a los tres túneles del principio y tomé el de la izquierda. Después seguí el último de la derecha, donde localicé un pico.

También, examinando repetidas veces el muro donde se apoyaba la herramienta, me di cuenta de que allí había una gema. Utilicé el pico para liberarla de la roca, pero estaba ardiendo. Pude metérmela en el bolsillo con ayuda de una pala que encontré en uno de los corredores de la mina -aparece aleatoriamente-. Finalmente, introduje la gema en la máquina, y empujé la palanca para poner la excavadora en marcha. El artilugio escapó rápidamente; sólo tuve que seguir el raíl hasta dar con ella. Se había detenido frente a una pared muerta.

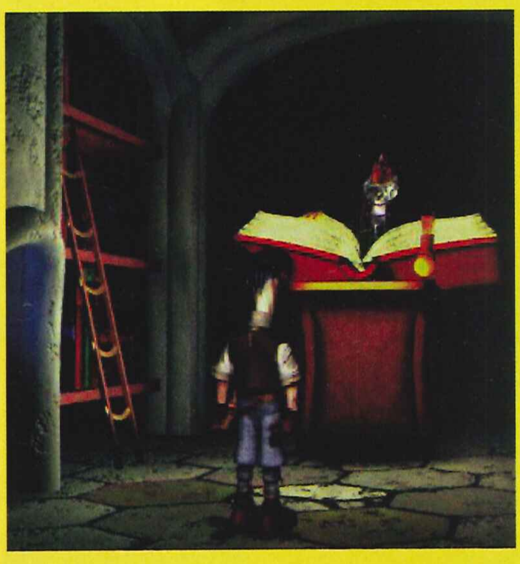
Por dos veces activé la palanca de la máquina marcada como "Star the drill", pero parecía claro que allí no había ninguna caverna. Como recompensa por el esfuerzo, obtuve una caja de cerillas.

Después introduje la pala en la palanca situada en los tres túneles de entrada de la mina, para cambiar la dirección de los raíles. Activé el pulsador de la excavadora marcado como "Move the drill" para que ésta se moviese marcha atrás y terminara en otro callejón sin salida. Volví a poner la excavadora en marcha con la palanca "Star the drill"; tras varios intentos, se me reveló una abertura que desembocaba en la caverna secreta, morada del misterioso Artefacto.









## EL FIN DEL MUNDO

Allí estaba. Frente a mí, una especie de escudo redondo dejaba al descubierto seis agujeros donde debían colocarse las piedras-llave. Mi triunfo hubiese sido completo si en vez de una piedra tuviese en mi poder las seis, y conociese el orden de introducción en el Artefacto. El primer inconveniente era sencillo de resolver: Jasmin se negaba a bajar del árbol, pero yo llevaba un buen puñado de paja en los bolsillos, recuerdo de mi estancia en la mazmorra, y acababa de encontrar una caja de cerillas. Una idea malévola cruzó mi mente. Rápidamente, regresé al bosque y coloqué la paja y las cerillas frente al árbol donde se escondía la mujer. Tal como esperaba, la simple visión del humo le hizo cambiar de opinión, y aceptó entregarme las piedras a cambio de apagar el pequeño fuego.

El último obstáculo era el orden exacto de colocación de las piedras-llave en el Artefacto. Pensé que Tharain podría ayudarme, pero no se encontraba en la biblioteca. La solución al enigma, sin embargo, yacía allí, a mis pies: cada vez que entraba en el recinto, se iluminaba una baldosa, que indicaba el color de la gema que debía introducir. Entré y salí seis veces y apunté el orden: rojo, azul claro, azul, amarillo, morado y verde. Inserté las piedras en este orden en el Artefacto, comenzando por el agujero situado en las doce horas en un reloj imaginario, y el escudo pareció brillar de forma inquietante; a los pocos segundos, una terrible explosión me lanzó por los aires. Cuando desperté, me encontraba tendido en una cama extraña, con los ojos de una hermosa joven fijos en mí.

Cynthia, que así se llamaba mi salvadora, me contó lo que había sucedido. Tras la explosión, salí despedido por las alturas y aterricé cerca de su cabaña. Había pasado quince días en coma, pero gracias a sus cuidados me había curado. ¡Quince días! ¿Qué es lo que había ocurrido en todo ese tiempo? Pues, poca cosa: la activación del Artefacto liberó un poder maligno, que destruyó a los piratas, pero también todas las ciudades de Tol Andar. Un enorme castillo había surgido de la nada, y la oscuridad eterna reinaba dentro del Anillo de Niebla.

Abrumado por los acontecimientos, agradecí a Cynthia sus cuidados y corrí a pedir consejo al último amigo que me quedaba: el dragón. Éste me contó que siete hombres dominaron una vez la magia, pero su poder acabó por corromperlos. Sólo uno, Megophias, se mantuvo puro. Consiguió encerrarlos a todos, y nadie más volvió a saber de ellos.

Todo parecía claro: el artefacto era el cerrojo que mantenía atrapados a los magos; al activarlo, ¡los había dejado escapar! Mía era la culpa de todo lo que había pasado, y a mí me correspondía "desfacer" el entuerto.

Aceptando mi destino, me encaminé a... Lo cierto es que no sabía qué hacer. El dragón no disponía de más información, y el resto de sabios habían desaparecido. Resignado, regresé a la cabaña de Cynthia, y confesé mis problemas al pozo situado en el exterior. Por desgracia, ni siquiera podía saber si se trataba de un pozo de los

deseos, pues no tenía monedas para echar dentro. Regresó a mi memoria la dichosa bolsa de monedas perdida en las alcantarillas. Sin saber muy bien la razón exacta, regresé a las tuberías y hallé la bolsa en el exterior. Enseguida la tiré al fondo del pozo. Cual fue mi sorpresa al ver como de su interior surgía una voz que me aconsejaba visitar la isla de Megophias, situada fuera del Anillo de Niebla. Mi planeador estaba estropeado; tuve que recurrir al dragón. Por suerte, accedió a llevarme hasta allí montado en su lomo. Una rayo de esperanza iluminó el oscuro túnel en que se había convertido mi existencia.

## MEGOPHIAS

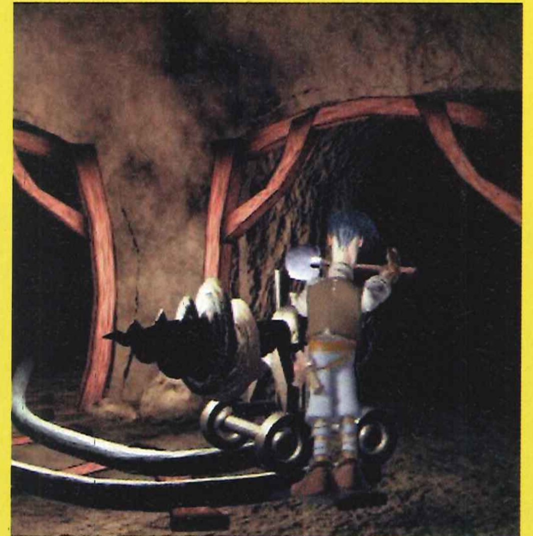
La isla del mago parecía un paraíso para turistas, y su rústica cabaña era mucho más pequeña por dentro que por fuera. No había ninguna puerta en su interior. Examiné repetidas veces las ventanas y el suelo, hasta que una deformación en el tejido del espacio-tiempo me transportó hasta el laboratorio secreto de Megophias.
El hechicero, a pesar de sus enormes poderes, seguía siendo un ser humano. Por eso había construido una máquina que le permitía mantenerse con vida, y no podía subsistir sin ella. Sin perder ni un instante, le puse al corriente de la situación. Tras unos segundos de meditación, Megophias reconoció que la única forma de vencer a los magos malignos era utilizando el Proyector Virtual Ego, una especie de casco de realidad virtual

**La misteriosa extranjera con quien fui a dar me enseñó un pasaje secreto que conducía hasta una gran barca**

que escondía en el bosque de palmeras de la isla, en el lugar de la playa marcado con una cruz formada por piedras.
Me dirigí a la parte de atrás de la isla, pero en la cruz sólo había un agujero. ¡Alguien había robado el casco! De pronto, recordé la imagen del pirata a través del ventanal de la cárcel: seguramente, el extraño casco que vestía era el artefacto requerido por Megophias. Le comenté mis deducciones al mago, y éste me ordenó recuperar el proyector.
Presentía que el final de la aventura, para bien o para mal, estaba cerca, pero aún quedaba lo más difícil: enfrentarme cara a cara con el capitán pirata. Regresé al bosque a lomos del dragón y éste me comentó que había visto a los pocos piratas que se salvaron de la venida de los dioses, atrincherados en el puerto. Hasta allí se podía llegar a través de una entrada secreta del bosque. Desde el sendero que partía de la cabaña de Cynthia, seguí los dos tramos diagonales, y así llegué hasta la nueva abertura entre los árboles, camino de los muelles. Smashville estaba en ruinas, y no había manera de alcanzar el barco pirata que flotaba en el horizonte.
Por suerte, como suele ocurrir en las situaciones más desesperadas, un inesperado aliado me permitió cumplir con mi misión: en los barriles cercanos, se escondía la misteriosa extranjera que había conocido en la posada de Sancho. Ella me enseñó un pasaje secreto que llevaba hasta una pequeña barca, con la que podría acercarme al barco pirata. Tan sólo necesitaba algún camuflaje para esquivar a la tripulación.
Una vez más, exploré a fondo todos los rincones disponibles. La visita a la isla de Megophias dió resultado: en la parte de atrás, cerca del agujero donde había estado escondido el casco, reposaba una bandera pirata, recuerdo de pasados saqueos. La coloqué en la barca y, junto a la enigmática extranjera, partimos en busca del cibercasco.

## UNA CUESTIÓN DE EDAD

El abordaje fue sencillo, pero el camarote del capitán estaba bien protegido. Tuve que empujar un cofre y permitir a la extranjera que abriese la puerta -yo no tenía fuerza suficiente- para acceder al lugar donde se encontraba el proyector. Ya cantaba victoria cuando, de improviso, el temible capitán hizo acto de presencia y se dispuso a acabar con nuestras vidas. La extranjera se encaró con él mientras yo escapaba con el artilugio virtual. Unos segundos después de salir de allí, una terrible explosión convirtió el barco pirata en una bola de fuego y astillas. La anónima extranjera había dado su vida por mí; ahora me correspondía terminar el trabajo.
Corrí a entregarle el casco a Megophias, pero el anciano se había



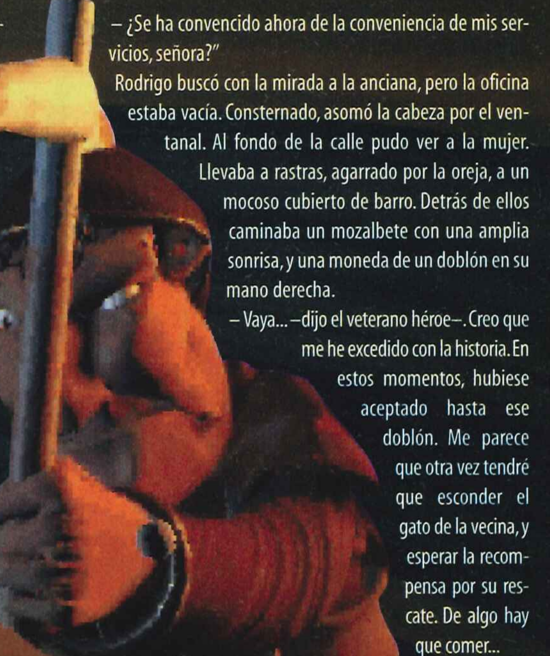






debilitado con el paso de los siglos, y no tenía la fuerza mental suficiente para utilizarlo. Sin pensármelo dos veces, me puse el cibercasco en la cabeza y, al instante, me vi transportado a un nuevo mundo, cara a cara contra el primero de los magos malignos. Yo no sabía qué hacer, pero pronto la pista que me había ofrecido el pozo cobró forma en mi memoria: "Elige a tus amigos por su edad, desechando a los mentirosos y a los tontos". El resto, fue fácil: seleccioné los rostros de mis amigos, comenzando por el de menor edad: la niña de la cuerda, la extranjera, Cynthia, Louis, Sancho y el dragón. Cada uno de ellos eliminó a un mago maligno, terminando así con la maldición.

Debo confesar que, como venía siendo habitual, no cobré ni un duro por el trabajo, pero a cambio conseguí el amor de Cynthia y el prestigio que me persigue hasta nuestros días.



– ¿Se ha convencido ahora de la conveniencia de mis servicios, señora?"

Rodrigo buscó con la mirada a la anciana, pero la oficina estaba vacía. Consternado, asomó la cabeza por el ventanal. Al fondo de la calle pudo ver a la mujer. Llevaba a rastras, agarrado por la oreja, a un mocoso cubierto de barro. Detrás de ellos caminaba un mozalbete con una amplia sonrisa, y una moneda de un doblón en su mano derecha.

– Vaya... –dijo el veterano héroe–. Creo que me he excedido con la historia. En estos momentos, hubiese aceptado hasta ese doblón. Me parece que otra vez tendré que esconder el gato de la vecina, y esperar la recompensa por su rescate. De algo hay que comer...

*J.A.P.*

## NOTAS IMPORTANTES

**«Rent a Hero» es una aventura gráfica tradicional, por lo que la solución de los acertijos se basa en las conversaciones con los personajes secundarios, así como en la recolección y el uso de objetos. Sin embargo, hay varios detalles importantes que conviene tener muy en cuenta para completar el juego. En primer lugar, existen algunos objetos muy pequeños que son difíciles de ver a simple vista, como la caja de cerillas o la bandera pirata. Por tanto, conviene revisar concienzudamente los escenarios, pues es posible pasar por alto algún ítem indispensable para resolver un atasco. Otra cuestión vital es que algunos objetos sólo aparecen cuando se ha mantenido cierta conversación, o se ha utilizado otro objeto. Hay que revisar todos los escenarios cada poco tiempo, sobre todo si se está atascado, en busca de artefactos que antes no estaban. Finalmente, muchas de las acciones requieren interactuar con un objeto o persona varias veces seguidas. Por ejemplo, para localizar cierta entrada secreta, hay que pulsar en unas ventanas al menos tres veces. Para activar cierta máquina, puede ser necesario encenderla cinco o seis veces. Esta extraña insistencia también se aplica a las conversaciones. Se debe pinchar sobre los personajes hasta que repitan la conversación. Una de las opciones que incluye el juego es un libro que aparece en la parte superior de la pantalla, cuando se está mucho tiempo sin hacer nada. Ofrece consejos sobre las siguientes acciones a realizar, aunque no suelen ser suficientes para resolver todos los atascos. Siguiendo estas recomendaciones, Rodrigo podrá hacer honor a su profesión y salvar a los habitantes de Smashville.**







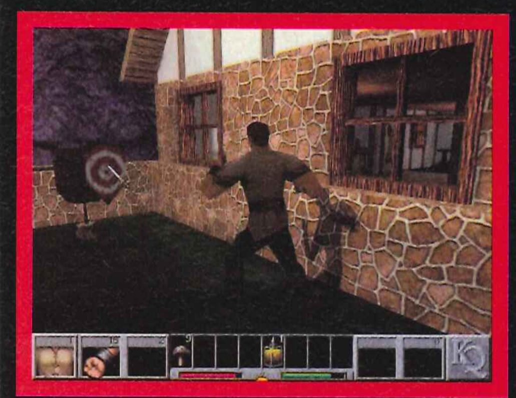


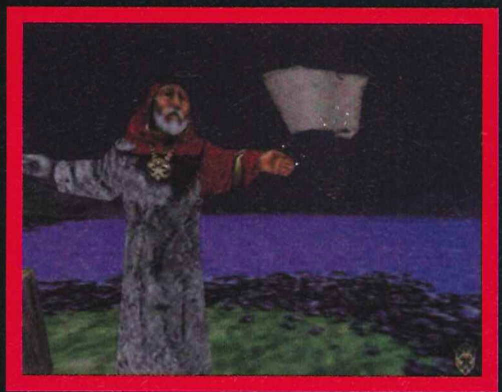

# El adalid eterno



# King's Quest VIII
## Máscara de Eternidad

Como ya había ocurrido en, al menos, siete ocasiones, el Reino de Daventry estaba a punto de sufrir una nueva desgracia. En esta ocasión, la reencarnación de la Maldad estaba segura de su victoria: había roto la Máscara de la Verdad en cinco trozos y los había esparcido por todo el reino, después de convertir a sus habitantes en estatuas de piedra. Daventry parecía condenado.


Las dianas de la casa de Connor permiten aumentar la experiencia. Un proceso vital para vencer a los enemigos más poderosos.


Gracias a un poderosísimo hechizo, el mago de Daventry ha evitado ser petrificado..., aunque sólo parcialmente.


Dominar las alturas es esencial para vencer a ciertos enemigos. Cuanto más alto, más duro es el impacto...

El paisaje no podía ser más desolador. En todos los rincones reinaba el silencio. Hombres, mujeres y niños convertidos en siniestras figuras petrificadas. Sus caras se retorcían de terror, segundos antes de quedar paralizadas. La Tormenta de Magia había recorrido todo el reino, extendiendo el hechizo a toda la población: desde la familia Real hasta los campesinos de los poblados cercanos.

Los Archivos Sagrados del Reino de Daventry hablan de catástrofes similares: secuestros, desapariciones, enfermedades... Pero siempre, algún miembro de la familia real había conseguido romper la maldición. ¿Quién salvará en esta ocasión al Reino de Daventry? Toda la población ha sido hechizada. ¿Toda? ¡No! Una sombra humana corre desesperada hacia la casa de Sarah, su novia. Es Connor, el curtidor de pieles. ¿Por qué no ha sido embrujado? El objeto que porta en sus manos tiene la respuesta. Segundos antes del maléfico acontecimiento, un extraño trozo de metal vino del cielo y se clavó en la hierba, a pocos centímetros de sus pies. Cuando Connor lo aprisionó entre sus manos, una sombra maligna pasó sobre su cabeza, convirtiendo en piedra a todas las personas que se encontraban a su alrededor. Al parecer, el contacto con aquel extraño pedazo de máscara le había protegido del hechizo.

Con ella en su poder, sintió un mal presentimiento y corrió a la casa de Sarah. Al igual que el resto de vecinos, se había convertido en una horrible estatua. Un cuervo de aspecto siniestro se posó en la dulce cabellera de la dama.

## CONNOR Y LOS TRASGOS

Horrorizado por la visión del ave, el muchacho espantó al cuervo de un manotazo y observó cómo volaba hasta la valla de su propia casa. No podía creer lo que estaba pasando. Quizás aquellos que habían permanecido en sus casas habían evitado la descarga mágica. Corrió al interior de la casa de Sarah, pero sus esperanzas se tornaron vanas: la madre de su novia, encerrada en la cocina, también había sufrido la misma suerte. Connor pensó en lo afortunado que lo verían ojos ajenos, al tener a su futura suegra convertida en piedra, pero él era un buen chico y la quería. Tenía que encontrar alguna forma de romper el hechizo.

Unos gruñidos amenazadores llamaron su atención. Desde la ventana, pudo ver la silueta amenazadora de un trasgo. ¡El pueblo estaba sembrado de monstruos! Si quería mantenerse con vida, necesitaba dinero, provisiones y, sobre todo, un arma.

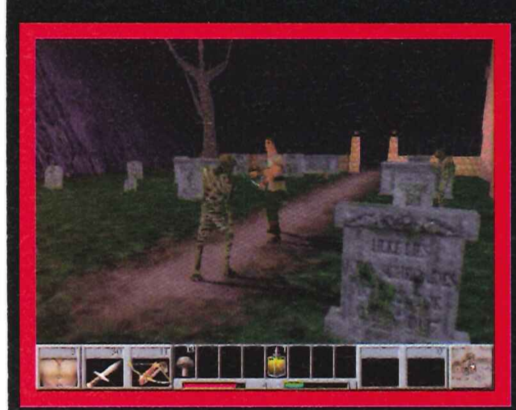
En la casa de Sarah encontró unos hongos medicinales y una poción de invulnerabilidad. Ya en el exterior, se apropió de más hongos en la parte izquierda de la casa, y unas monedas tiradas en el suelo en la parte derecha, tras derrotar a un sucio trasgo con la fuerza de sus puños. Por fortuna, su trabajo de curtidor le había moldeado unos músculos tensos y fuertes.

Pronto cayó en la cuenta de que algunas bestias portaban objetos valiosos. Igualmente, los caminos estaban sembrados de los mencionados hongos restauradores. Como último recurso, siempre podría entrar en las casas y recuperar la salud comiendo lo que había en las ollas calentadas al fuego.

El siguiente paso era conseguir un arma. Connor siguió el camino, a la derecha de la casa de Sarah, hasta llegar a su propia morada. Allí, en el patio, golpeó con sus puños dos dianas de entrenamiento, que aumentaron su experiencia, haciéndole más fuerte. En el interior de su casa recogió una daga de la mesa y unas monedas del interior del jarrón que reposaba en un estante. Ahora ya podía enfrentarse a sus enemigos. Practicó los primeros tajos con otro trasgo que brincaba en las cercanías, y volvió a ahuyentar al cuervo en la valla cercana. Éste se dirigió a la parte baja del pueblo. Sin nada mejor que hacer, el muchacho decidió seguirlo.

Desde la casa de Sarah, descendió la colina y dejó atrás el mausoleo y la iglesia, esquivando con pericia los flechazos que le lanzaba otro monstruo apostado detrás de una verja. Pronto oyó los gritos de aviso de un anciano. ¡Connor no era el único que se había salvado! El viejo resultó ser un mago. Había podido lanzar un contrahechizo cuando vio lo que se le venía encima. Por desgracia, no era lo bastante poderoso, así que sólo pudo salvar la cabeza y un brazo. El mago atrapado le contó que un brujo poderoso había roto la Máscara de la Eternidad en cinco pedazos, extendiendo la Maldad por todo el Reino. Sólo un joven valiente capaz de volver a reunirlos, podría enfrentarse al Hechicero. Puesto que Connor ya había encontrado un pedazo, y además era el único candidato disponible, partió en busca de la Máscara. A modo de despedida, el mago le entregó un mapa mágico.

**La Tormenta de Magia había recorrido todo el reino, extendiendo el hechizo petrificador a toda la población**


Los zombies del cementerio son bastante duros de pelar. Sobre todo, porque emergen del suelo sin dar tiempo a reaccionar.


Ni siquiera los niños se han librado del terrible hechizo desencadenado por el malvado Lucreto.


La ballesta es la primera arma de tiro que Connor arrebatará a sus enemigos. A lo largo de su epopeya, podrá utilizar muchas más.


El uso de una tarjeta aceleradora 3D añade todo tipo de efectos especiales. Aquí se puede apreciar el efecto de luz dinámica generado por una farola.


La taberna está mucho más silenciosa de lo habitual. Lógico, si todos los habitantes se han convertido en piedra...


Connor se enfrenta al primer esbirro de Lucreto. Su gran habilidad en el lanzamiento de picas le pondrá en más de un apuro.

**Pronto cayó en la cuenta de que algunas bestias portaban objetos valiosos**

Enseguida cayó en la cuenta de que los enemigos a los que tendría que enfrentarse eran muy numerosos, y no podría combatirlos a todos cuerpo a cuerpo. Necesitaba el preciado arco que, hacía unos minutos, había apuntado contra él. La verja defensiva era muy alta, así que tendría que encontrar un camino hacia el tejado del mausoleo.

Regresó a la casa de Sarah y, de espaldas a la puerta, subió por la colina que ascendía a la izquierda del camino. Desde allí, cogió carrerilla y saltó hasta el tejado del edificio. Avanzó al otro extremo del techo y, desde la cornisa, observó como un duende custodiaba la entrada. Saltó encima de él, daga en mano, y acabó con su vida. Así pudo hacerse con su ballesta. Acababa de aterrizar en el cementerio, un lugar tranquilo y melancólico en tiempos de paz, pero que ahora estaba abarrotado de zombies. Se deshizo de algunos, esquivó al resto, y salió del cementerio, de regreso al mausoleo. Desde su puerta principal partía un camino que llevaba a la granja. En su interior encontró más oro, unos hongos, y unas botas de cuero al lado de la cama. Alrededor de la casa practicó su puntería con un duende, un zombi y algunas gallinas. Después, siguió el camino de la derecha de la granja hasta arribar a la fuente, cuya agua restauró sus heridas.

Cerca de allí se alzaba la taberna. El bullicio de horas atrás se había convertido en una somnolienta reunión de estatuas, pero esto no impidió a Connor apropiarse de más dinero y unos excelentes guantes de cuero. Poco a poco, estaba sustituyendo su indumentaria de granjero por una manejable armadura de piel curtida.

Tras apoderarse de un cristal curativo en un cofre de la planta superior, salió del recinto y cruzó el puente cercano. La bifurcación de la izquierda lo llevó hasta el molino. Gracias a su ballesta, pudo deshacerse de los numerosos duendes que lo custodiaban. En el interior de la construcción, clavado en una viga, descansaba un manejable hacha. Sin perder ni un segundo, empujó el bloque de paja, saltó encima, y se apropió de la útil herramienta. Gracias a ella, pudo abatir a un misterioso guerrero que le esperaba en el exterior, dispuesto a arrebatarle el trozo de Máscara.

Era el momento de regresar a la fuente y seguir el camino de la derecha, hasta encontrar el otro molino, el de agua. Dentro se guardaba un apetecible gancho provisto de una cuerda, pero el balcón del piso superior era inaccesible, debido al peligroso giro de la rueda del molino. Connor salió fuera y cortó con el hacha uno de los árboles más grandes, en la orilla del río. Éste disminuyó el caudal del pequeño canal, deteniendo el mecanismo giratorio.

Sin más contratiempos, recogió el gancho y regresó al puente. Ahora tomó la bifurcación de la derecha y entró en una casa donde, seguramente, habitaba un niño, pues encontró un caballito de juguete y varios dibujos infantiles. Detrás del sanitario del mencionado lugar, en el exterior, había una valla que Connor no dudó en saltar para alcanzar el río.

Así llegó hasta una cascada que descendía desde un torreón del castillo de Daventry.

## LA LLAVE DEL REY

En la pared izquierda de la muralla apareció un icono de escala. Esto indicaba que dicha pared se podía escalar con el gancho y la cuerda. Allí arriba empujó una mesa repleta de piedras para disminuir el caudal de la cascada. Así pudo acceder a un túnel que se encontraba detrás de la corriente de agua. El túnel terminaba en una pared ciega. Empujó la vela y accedió a la sala de reuniones del castillo.

El suntuoso recinto estaba presidido por una mesa de consejos y varios retratos de la familia Graham. El del Rey escondía una enorme llave de bronce.

El pasillo, cobijo de un interesante montón de ceniza, proveniente de una antorcha apagada, desembocaba en la Sala del Trono. Frente al Espejo Mágico se erguía la imponente figura del soberano de Daventry, convertido en piedra. Ante la estatua de su Rey, Connor juró liberar al reino de la maldición. Del espejo surgió una risa malévola que a punto estuvo de matar del susto al joven curtidor. No lo hizo, y ese fue su mayor error. El malvado brujo pronto recibiría su merecido. Tan sólo necesitaba encontrar los cuatro pedazos de la Máscara. Y aún no había localizado ninguno...

Sin perder más tiempo, Connor volvió al túnel y subió la pendiente de la derecha del torreón. Hacia el este, siguiendo el mapa mágico, que iba dibujando el camino según lo recorría, se deshizo de varios zombies y un duende, antes de llegar a una cripta. De súbito, el espíritu del caballero Sir James de Daventry hizo acto de aparición, con el propósito de ayudarle en su búsqueda.

**En el interior de la construcción, clavado en una viga, descansaba un manejable hacha**


En el balcón situado encima de la rueda del molino, se encuentra el gancho y la cuerda, indispensables para escalar muros y edificios.


Escalar muros es, sin duda, la acción más espectacular e innovadora del juego. También es una forma de comprobar el uso de sombras dinámicas.


Los retratos de la familia Real presiden la sala de reuniones del castillo de Daventry.



¡Menuda desgracia! El Rey Graham, protagonista de anteriores capítulos, ¡convertido en piedra! ¿Quién salvará ahora al Reino de Daventry?



El espíritu de Sir James ofrece valiosos consejos a Connor. Su ayuda será indispensable para entrar en el Reino de la Muerte.



Esta horrible bestia no es lo que parece. Se trata de un unicornio que ha perdido su cuerno ¿Adivináis quién tendrá que recuperarlo?

Él le contó cómo el único camino para recuperar los pedazos de la Máscara circulaba por la Dimensión de la Muerte, a la que sólo se podía acceder gracias a una misteriosa urna.

Connor rompió la entrada de la cripta y se llevó el anillo del cuerpo corrupto, tras empujar la tapa de la tumba. Su dueño ya no lo necesitaría...

La siguiente visita fue al torreón cercano, casi en ruinas. Superó el puente levadizo, y tiró de tres cadenas situadas a ambos lados de la puerta de entrada, para desactivar varias trampas. Después recorrió la planta baja, hasta que llegó a una puerta cerrada. La llave del Rey desarmó el cerrojo, revelando un teletransporte mágico que le permitiría desplazarse entre los distintos mundos.

Para completar la exploración subió las dos rampas de la torre central, donde mantuvo una dura pelea con varios esqueletos. Como recompensa, además de los inevitables hongos, pociones y dinero, también obtuvo un útil peto de cuero.

## LA ESPADA DEL LAGO

Al este del torreón reposaba un pequeño charco contaminado en el que bebía una horripilante bestia. Connor estuvo a punto de ensartarla con su ballesta, pero algo en la mirada del monstruo le contuvo. Su instinto no se equivocó: detrás de aquella facha amenazadora se escondía el corazón de un unicornio, al que una malvada bruja le había arrancado el cuerno, perdiendo su natural belleza. Connor prometió recuperarlo.

**Al este del torreón reposaba un pequeño charco contaminado en el que bebía una horripilante bestia**

Algo más al sur estaba la casa del alquimista. Con su fuerte hacha pudo romper la barrera de la puerta y acceder al interior. Encontró un pergamino para crear un Hechizo de Poder, y varias pociones.

**Connor se dio la vuelta para observar por última vez el portal por el que había entrado, y se fijó en unos extraños símbolos tallados encima del vórtice de luz**

El único sitio que faltaba por explorar era el lago cercano a la iglesia. Se dirigió al lugar donde reposaba el mago semipetrificado y se introdujo en el agua. Más o menos, en la orilla opuesta, se alzaba una cabaña encima de una roca tallada. Connor subió hasta la base y escaló la roca con ayuda del gancho.

Ya en el interior de la casa, varios símbolos mágicos le hicieron comprender que se encontraba en la morada de un hechicero. La pluma mágica que escribía sola era el más llamativo de todos. Con presteza, Connor recogió el pergamino con el símbolo de Júpiter y lo usó en la bola celestial cercana a la puerta; de su interior surgió una poción de revelación, que no dudó en utilizar. Al instante, se materializó un baúl. En el interior había una campana de plata, que encajaba en la extraña estructura de la base de la roca. Golpeó tres veces con el hacha; la llamada surtió efecto: del lago emergió una bella hada que le entregó una espada mágica. Por fin podría enfrentarse en condiciones a los continuos peligros que le acechaban.

Agradeciendo el regalo a la Dama, Connor decidió explorar el interior de la iglesia. La puerta principal estaba bloqueada, así que escaló la fachada hasta la bóveda, y entró por un agujero en el techo. Tras recoger la llama sagrada, la visión del altar actuó como un resorte en su memoria: "La urna revelará el camino", había dicho el caballero. Empujó el jarrón cercano, y a través de la cristalera rota observó la puerta abierta del mausoleo. Más allá de la entrada pudo apreciar, con temor, como un vórtice misterioso se convertía en la antesala de un mundo tenebroso: la Dimensión de la Muerte.

Connor era un sencillo curtidor, cuyo mayor desafío en la vida había sido el sacrificio de un cordero. Dudó, por tanto, ante la primera dificultad seria de su existencia. Pero el reino de Daventry estaba en sus manos. Con paso tembloroso, echó unas monedas en la caja de limosna, salió de la iglesia gracias al gancho, atravesó el cementerio, y entró en el mausoleo.

Se sumergió, vacilante, en la puerta de luz. Al otro lado le esperaba un aguerrido esbirro, al que sólo podía vencer con un hechizo mágico. El único que podía ayudarle era el mago, así que acudió a su encuentro. El mago le ofreció su sabiduría, a cambio de un anillo, una llama sagrada y cenizas, posesiones que, "casualmente", Connor guardaba en sus bolsillos. Con estos ingredientes, el mago fabricó un anillo de Iluminación. Su fuerza espiritual fue suficiente para vencer al guardián y entrar así en el mundo olvidado. Connor estaba aterrado.

## LA DIMENSIÓN DE LA MUERTE

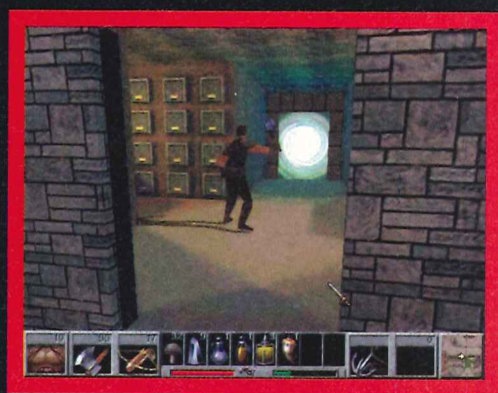
Lo primero que llamó la atención del joven no fue la extraña decoración, reminiscencia de la cultura egip-



La casa del hechicero esconde valiosos objetos. Su utilidad es menos obvia de lo que parece.



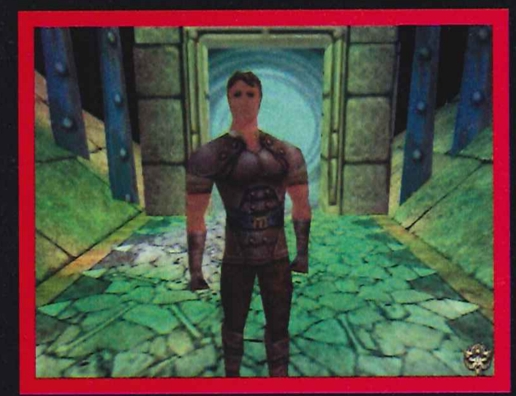
La puerta de la iglesia está bloqueada. Nuestro protagonista pronto encuentra otra entrada...



¡Por fin! Dentro del mausoleo, el Elegido ha hallado la entrada al Reino de la Muerte. Numerosos peligros acechan al otro lado del vórtice.




El mapa mágico es esencial para no perderse y, sobre todo, regresar a los lugares más visitados. Incluye opciones de "zoom" y desplazamiento.



Connor, con gesto decidido, se decide a explorar la extraña dimensión de la muerte.



Los cinematográficos movimientos de la cámara en esas escenas que no son interactivas contribuyen a ambientar el juego sobremanera.

Mientras asimilaba el torrente de nueva información, sumergió el trozo de escudo en el agua del río: enseguida se formó una capa de óxido

cia; fue el olor. Un extraño olor, a cerrado, seco, o tal vez... podrido. Connor se dio la vuelta, para observar por última vez el portal por el que había entrado, y se fijó en unos extraños símbolos tallados encima del vórtice de luz, que no dudó en apuntar para futuros usos.

Unos terroríficos esqueletos armados con arcos y mazas se encargaron de darle la bienvenida. Tras abatirlos y rechazar el arco que portaban, de peor calidad que su ballesta, se plantó ante un gran edificio de amenazadoras puertas. A la izquierda se alzaba un pedestal con inscripciones relacionadas con el mundo actual. Se podían leer mensajes como "la Palanca de la Vida abre el santuario de Azriel". La palanca giraba encima del pedestal, así que Connor la cogió y la introdujo en las cuatro llamas que había cerca del edificio, empujando con fuerza hasta apagar el fuego de cada una de ellas. Un rayo mágico emergió de las antorchas, abriendo las puertas.

En su interior, un suelo flotante sembrado de baldosas era el último obstáculo antes de alcanzar el trono. Connor recordó los símbolos que había apuntado y fue saltando de uno a otro, en el orden establecido. Al final del recorrido le esperaba Lord Azriel, el Señor del la Muerte. Pese al nombre, se trataba de un dios justo, aunque severo. La rotura de la Máscara había amotinado a los guardianes del Reino, y liberado las almas errantes. Azriel le entregó la llave para cruzar el Río de la Muerte, único camino hacia el Reino del Sol.

Tras agradecer la ayuda, el curtidor exploró los alrededores del edificio. Cerca de unas cajas que contenían esqueletos y pociones, encontró un trozo de escudo en un soldado muerto. También descubrió que las urnas desperdigadas por el nivel escondían valiosas ayudas. Allí cerca, entre dos pirámides cercanas, halló una puerta cuyo cerrojo se abría con la mencionada llave. Connor redujo a astillas a varios esqueletos y tomó el pasaje oeste –siempre según el mapa– donde bajó una palanca para desactivar las trampas de flechas. Después siguió hacia al sur y repitió la operación, activando el pulsador escondido detrás de unas urnas, encima de un bloque de piedra. Continuó corriendo hacia el sur y hacia el oeste, hasta que arribó a una gran plaza presidida por una fuente. En las cuatro esquinas había unos grandes bloques metálicos. La fuente también estaba rodeada por cuatro conjuntos escultóricos dedicados a la Paz, la Guerra, y otras lindezas humanas.

Connor empujó los bloques metálicos y liberó cuatro losas que hicieron aparecer a una sílfide, en la mencionada fuente. También se apropió de una roca. La mujer alada, con la que mantuvo varias charlas, le pidió óxido y moho para hacer un hechizo de poder. Seguidamente, recorrió el pasaje del sur, a la izquierda de un muro escalable, en la misma plaza. Encontró un pedestal con la pista "el tres es la clave de la vida". Escaló el muro y, en el otro lado, escuchó los tiernos sollozos de una niña. La encontró cerca de unas cajas. ¡Una niña de carne y hueso en el País de los Muertos! La pequeña había seguido a su hermano, pero no podía encontrarlo. El curtidor empujó la caja metálica para liberarla de su prisión y la obligó a retornar a su casa. Después, volvió a la fuente y siguió el camino del noroeste, hacia el Río de la Muerte.

Cuando divisó al barquero con su barca preparada, pensó que todos sus problemas se habían terminado. Craso error. En el País de los Muertos, las embarcaciones no tenían sustancia; sólo podían transportar almas. El barquero le aconsejó buscar el Puente de la Vida y sanar el Corazón Sagrado. Antes, el Libertador debía pesar su propio corazón en la Balanza de la Justicia. Para ello tendría que encontrar la Pluma de la Verdad, y juzgar las calaveras de la izquierda.

Mientras asimilaba el torrente de nueva información, sumergió el trozo de escudo en el agua del río: enseguida se formó una capa de óxido.

## ¿DÓNDE ESTÁ EL PUENTE?

Connor siguió la corriente hacia el este, y luego un poco hacia el sur y hacia el este, dejando atrás una reja cerrada. Siguió durante un rato alternando entre estas dos direcciones, y fue recopilando una roca y una llave de oro cuadrada, protegida por una legión de esqueletos. Consultó el mapa y se dirigió exactamente al este del mismo, donde había una torre escalable. En la cima le esperaba un Comandante Esqueleto, al que no podía dañar con sus armas. Tuvo que empujarle al abismo para, tras el correspondiente descenso, hacerse con una

En la Sala de la Inmortalidad reposaba el malherido Corazón Sagrado

## CONSEJOS PRÁCTICOS

• Después de la destreza en los combates, el manejo de la cámara es esencial para avanzar con éxito en la aventura. No basta con explorar el escenario con las vistas estándares en primera o tercera persona. Conviene, de vez en cuando, alejar la cámara con el botón derecho del ratón y mirar arriba y abajo con las teclas correspondientes. Esto permite descubrir caminos escondidos, enemigos acechantes y, sobre todo, lugares para escalar. También es muy importante para realizar los saltos con precisión.

• Los combates cuerpo a cuerpo y la exploración requieren el uso de la perspectiva en tercera persona. La primera persona puede emplearse para apuntar mejor a enemigos lejanos, o explorar detalladamente determinadas zonas.

• En la más genuina tradición de las aventuras de Sierra, las conversaciones no permiten elegir las frases. Sin embargo, conviene hablar varias veces con los personajes secundarios, ya que muchas pistas importantes se descubren en la segunda o tercera charla.

• Cuando se explora por vez primera un nivel exterior, se debe avanzar con el arma de tiro en mano, para hacer frente, desde lejos, a cualquier enemigo que pudiera surgir. Si el escenario es un lugar cerrado, en donde los enemigos acechan a cada esquina, como El Reino de los Gnomos, entonces el arma elegida debe ser la espada o equivalente.

• Cada vez que se coge un nuevo arma o armadura, sobre todo si proviene de un enemigo caído, es recomendable comprobar la puntuación que aparece en el icono correspondiente del interfaz, pues es posible que sea de inferior calidad a la actual.

• Es importante participar en los combates, tanto cuerpo a cuerpo como a larga distancia, porque aumenta la experiencia, vital en las últimas fases del juego, y sirve para recopilar dinero. A partir del Reino de los Gnomos comenzarán a surgir tiendas en las que se encuentran las armas más poderosas, armaduras y pociones.

• Administrar con sabiduría las pociones. Las que otorgan poderes especiales deben reservarse para los enemigos más poderosos. Los hongos curativos son vitales para curar las heridas en momentos de descanso, reservando así los cristales y bebedizos para el fragor de la batalla, pues aumentan la energía a mayor velocidad.

• El nivel de dificultad, seleccionable al principio de juego, no sólo hace mella en la destreza de los enemigos; también tiene una influencia directa en la cantidad de trampas –flechas arrojadizas, falsos techos y demás– que aparecen a lo largo del juego.

• Si un enemigo se carcajea después de ser herido con un arma de tiro, entonces no ha sufrido ningún daño. Sólo puede ser derrotado en combate cuerpo a cuerpo.


Pese a su nombre y aspecto, el Señor de la Muerte ayudará en numerosas ocasiones a nuestro héroe.


No todos los personajes que Connor encuentra son desagradables monstruos. A veces, recibe la visita de aliados mucho más agraciados...


Esta indefensa niña ha conseguido penetrar en el Reino de la Muerte, y desesperadamente a su hermano. Aún no sabe que ha muerto...

**El nuevo desafío descansaba sobre un pantano putrefacto, en el que habitaban bestias tan poco tranquilizadoras como el cieno carroñero, el demonio de los pantanos, o el monstruo de las burbujas**

floreciente cota de malla. Con los ánimos renovados, encaminó sus pasos en las direcciones sur y oeste hasta situarse en la zona sur central del mapa. Allí se alzaba una puerta que se podía abrir con la llave recién adquirida. En su interior, un buen puñado de esqueletos se divertían apostando en una pelea, momento que Connor aprovechó para cargar su ballesta y acabar con ellos antes de que se abalanzasen sobre él. El más poderoso guardaba la llave circular dorada.
Guió sus pasos hacia el norte y llegó a un corredor con lava, detrás del cual descansaba un hombre malherido. Era el hermano de la niña. Segundos antes de morir, le descubrió a Connor la existencia del Martillo de Azriel, indispensable para cruzar el Río de la Muerte.
Sin posibilidad de enterrar al pobre desgraciado, el joven lo abandonó a su suerte y tomó el rumbo norte y este, hacia la torre del centro. Tras la correspondiente escalada, obtuvo más pistas de un pedestal. Cerca de la rampa anexa encontró otra roca, pero no siguió explorando las alturas, sino que descendió de la torre y colocó 4 piedras en las baldosas móviles de las esquinas. Con la ayuda del mapa regresó a la fuente –por el camino, recogió otra piedra– y se fijó en las cuatro esculturas, ahora adornadas con unas puertas de luz.
En primer lugar, entró en la Sala de la Paz, tal como ponía en uno de los carteles. Mató con su ballesta a los arqueros del otro lado del río de lava, cruzó el mismo saltando desde los bloques y, recordando las pistas de los pedestales, se apropió de la séptima calavera de la balda inferior, en el armario de la izquierda. Después empujó la columna para, desde ella, cruzar el río y regresar a la fuente. Entró en la Sala de la Guerra. De nuevo, cruzó el puente y puso la calavera en la estatua decapitada. Así obtuvo la Pluma de la Verdad.
¿Siguiente destino? La Sala de la Inmortalidad. En su interior reposaba el malherido Corazón Sagrado. Connor se hizo con una poción de Revelación y penetró en la última de las salas: la de la Justicia, hogar de la Balanza que pesaba el corazón puro de las personas. Connor colocó la pluma en una plato de la balanza, y el mismo se subió en el otro. El corazón noble del joven insufló de vida al Corazón Sagrado y liberó a Lord Azriel.
El muchacho intuía que pronto abandonaría el Reino, así que decidió buscar el ansiado moho para que la Mujer Alada aumentase su poder. Lo encontró en la parte noreste del mapa, cerca del río, representada por una zona verdosa.
Entregó el moho y el óxido del escudo a la Sílfide, y ésta mejoró el poder de su armadura.
Poco a poco, el curtidor de pieles se estaba convirtiendo en un poderoso caballero.

### LA CÁRCEL DE LOS ESPÍRITUS

Tomando la fuente como punto de referencia, Connor siguió las direcciones oeste, norte y este, hasta localizar una puerta con la cerradura circular. Al otro lado se alzaban varias cajas repletas de esqueletos, y tres hileras de palancas situadas a la izquierda, a la derecha y al frente de la puerta de entrada. También había una reja cerrada. Sin pérdida de tiempo, el Elegido bajó todas las palancas de la pared este –según el mapa–, y se introdujo en el camino recién abierto, para acabar con todos los enemigos encerrados en jaulas, a izquierda y derecha. Después regresó a la sala de las palancas. Pronto cayó en la cuenta de la cárcel estaba formada por cuatro bloques, controlados por los pulsadores de la pared oeste, cuyas jaulas se abrían con los pulsadores de la pared sur. Puesto que los bloques sólo se podían abrir de uno a uno, realizó las siguientes acciones:
- Bajó las cuatro palancas de la pared sur.
- Bajó la segunda, empezando por la izquierda, de la pared oeste.
- Volvió a bajar las cuatro palancas de la pared sur.
- Bajó la tercera palanca de la pared oeste.
- Activó las cuatro de la pared sur.
- Bajó la cuarta palanca de la pared oeste.
- Y, por último, volvió a bajar los cuatro pulsadores de la pared sur.

El resultado final fue la apertura de todos los bloques y jaulas, donde obtuvo numerosos trofeos en forma de dinero y pociones.
En la última celda del corredor, la de la izquierda, movió una gran palanca, que le permitiría visitar una zona inaccesible.
Algo cansado por el estrujamiento de cerebro, Connor regresó a la sala de las palancas y se fijó en la puerta ►

## CHEATS

"King's Quest: Máscara de Eternidad" es una aventura fascinante, que recompensa con creces a todo aquel que tenga la paciencia suficiente para explorar el enorme mapeado, acabar con todos los monstruos y descubrir todos sus secretos. Ahora bien, no todo el mundo tiene la perseverancia de Connor, ni la imperiosa necesidad de salvar a su novia de un molesto hechizo. Para todos ellos, los programadores de Sierra han preparado un buen puñado de cheats, accesibles a través de la consola de órdenes, que puso de moda el omnipresente "Quake".

Para acceder a la consola, hay que pulsar las teclas CTRL+SHIFT+7 al mismo tiempo. Una vez introducidos los códigos, en minúsculas –salvo que se indique lo contrario–, deben volverse a pulsar las mencionadas teclas para retornar al juego.
Estos son los más interesantes:
God: Connor es invencible.
Ungod: Desactiva el efecto anterior.
Teleport: Teletransporte a cualquier lugar del mapa.
Noconcollide: Connor atraviesa las paredes.
Concollide: Desactiva el efecto anterior.
give silvercoins n: Añade n monedas al inventario.
Existen muchos objetos que pueden obtenerse con el comando "give". Deben teclearse respetando las mayúsculas. Por ejemplo, para obtener un mazo, hay que teclear "give Mace".

Otros objetos son:
- ARMAS: BroadSword, Mace, LakeSword, BattleAx, Warhammer, Pike, FlameSword, TempleSword, LongSword, AzrielHammer, LongBow, FlameBow, SkelBow.
- ARMADURA: LeatherArmor, FullArmor, TempleArmor, GodArmor, Helmet, ChainMailShirt, ChainMailGloves, ChainMailSuit.
- OBJETOS: Rock, Mushroom, SacredWater, Crystal, ElixerOfLife, Clarity, Invisible, Invulnerable, Strength.


El barquero no puede ayudar al caballero de Daventry. Su barca sólo puede transportar almas.


El uso de pociones mágicas convierten a Connor en invisible e invulnerable, entre otros muchos efectos.


Los peligros acechan a cada esquina. Ahora, unos amenazadores charcos de lava. Hay que esquivarlos con un ágil salto.

cercana. Era algo "rara". Se tomó una poción de revelación y sus sospechas se confirmaron: era falsa. La atravesó sin ningún contratiempo, y mantuvo un encarnizado combate con un Comandante Esqueleto, que custodiaba la plataforma donde se guardaba el Martillo arrojadizo de Azriel. Connor superó corriendo a los espíritus que rodeaban la estructura, y recuperó el arma. Salió por la puerta de la llave circular. Encaminó su destino hacia el noreste, donde se encontraba una torre. La escaló dos veces, recuperó una poción, regresó a la torre de las piedras, recuperó las cuatro que había depositado en las baldosas móviles, y se dirigió al norte, hacia la salida del Reino.
La última resistencia esquelética fue pronto vencida. El duro combate terminó con una espada de doble filo entre sus manos.
El Puente de la Vida se encontraba frente a él. Desde la orilla izquierda, lanzó el martillo a la palanca del otro lado: el puente descendió, revelándole el camino hacia un nuevo portal. ¿Qué extraño mundo le esperaba?

## EL PANTANO

Agobiado por la oscura opresión del Reino de los Muertos, el caballero se alegró de respirar un poco de aire puro. En efecto, el nuevo desafío descansaba sobre un enorme pantano putrefacto, en el que habitaban monstruos tan pocos tranquilizadores como el cieno carroñero, el demonio de los pantanos, o el monstruo de las burbujas. Este último era el más difícil de descubrir, pues sólo unas pequeñas pompas en el agua delataban su presencia. Una vez descubiertas, bastaban unos pocos disparos para acabar con la amenaza sin sufrir ningún daño.

Nada más materializarse frente al portal, Connor eliminó a los primeros enemigos y tomó el rumbo oeste, hacia el Oráculo del Arbol. Este curioso aliado exigía oro para ofrecer alguna información. El joven realizó varios pagos, obteniendo numerosas pistas, la más aprovechable de las cuales era la existencia de un cucharón mágico que podía expulsar el veneno que inundaba el pantano.
Algo más al sudoeste se alzaban dos cabañas en las que encontró algo de dinero para compensar el despilfarro anterior, unos guantes de malla, y una trompetilla. Algunos de los objetos sólo eran accesibles tras romper las puertas bloqueadas, con un arma.
El Elegido regresó al Oráculo y caminó hacia el sudeste. Pronto encontró un misterioso grupo de figuras semihumanas, que susurraban algo, pero desaparecían cuando el héroe se acercaba. Connor se alejó lo suficiente para que volviesen a aparecer, y utilizó la trompetilla: así descubrió la existencia de un trozo de máscara en la torre de la bruja. Avanzó ahora hacia el noreste, refugio de un bosque de setas gigantes, dentro de una ensenada. En la zona más interior cortó con su espada un trozo de hongo dorado. Después siguió hacia el noreste, siempre con un ojo en el mapa mágico, hasta que alcanzó un bosque de peligrosas mandrágoras. En la parte izquierda del bosque maldito reposaba un infortunado cadáver empalado, con un valioso arco.

Connor se acercó, esquivando las traicioneras ramas, y se hizo con él. El siguiente camino, desde la salida del bosque, discurría hacia el noroeste. Esquivó unas aguas venenosas y dejó a un lado la cabaña donde se guardaba el teletransporte, que en el mapa quedaba marcado con una estrella. Siguió hacia el norte, abatió algunas plantas carnívoras y, al noroeste, mantuvo una interesante conversación con un grupo de briznas mágicas. Esta especie de luciérnagas coleccionaban secretos, así que Connor no dudó en contarlas lo que había escuchado, en relación al trozo de máscara de la bruja. A cambio obtuvo una flor que, tras la inevitable ingestión, protegía de los efectos de las aguas venenosas. Ahora podría explorar todo el pantano.

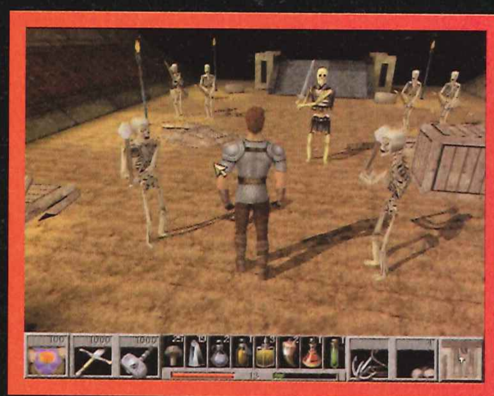
## LA BRUJA

Con toda la información necesaria, el Elegido se abrió paso a golpes de martillo hasta la zona sur del mapa, refugio de la malvada bruja.
La hechicera debía estar sobre aviso, pues esperaba al caballero en la puerta de su casa. El combate fue duro, pero la experiencia y la calidad de las armas y armadura de Connor hicieron el trabajo sucio. Por desgracia, la bruja no llevaba la llave para entrar en la torre. Connor tuvo que disparar, desde la puerta, a los sacos de arena que activaban el mecanismo de apertura.
En la planta baja encontró una roca y un enorme caldero, que era donde la hechicera acababa de cocinar a un infortunado trasgo. De su corazón pudo extraer un cuerno de unicornio. La olla, por contra, era portadora de visiones donde un ejército de orcos emergía de una piscina de magia negra, oculta en algún lugar desconocido.

> Con el cucharón en su poder, regresó al torreón de la bruja y lo hundió en el caldero. El veneno se diluyó en la magia benéfica del artefacto, y el pantano renació a la vida


Transportar pesadas piedras de un lugar a otro es una de las tareas requeridas para salvar el Reino de Daventry.


Para acceder al inventario, simplemente hay que mover el cursor a la zona superior de la pantalla.


En algunos momentos, la aglomeración de enemigos puede poner en aprietos la supervivencia del Elegido Místico.


El Oráculo exige dinero a cambio de revelar información. ¿Para qué podrá utilizar el oro un simple árbol?


El bosque de mandrágoras es uno de los lugares más peligrosos del pantano. El cadáver empalado del fondo así puede atestiguarlo.


Las flechas no son rápidas para acabar con las plantas carnívoras. Connor deberá desenfundar la espada cuando antes.

Connor subió una rampa, desactivando las trampas de flechas con su espada, y recogió varios cristales y pociones esparcidos por el balcón exterior. Una nueva rampa subía al piso superior, pero escondía otra trampa, esta vez en forma de un techo desprendible. El curtidor tiró una roca al suelo ensangrentado, y desactivó el mecanismo. Así llegó hasta las almenas, morada de una flamante cota de malla, y un misterioso cofre. En su interior se escondía el segundo trozo de la Máscara. Nada más añadirlo a su inventario, se materializó un esbirro del malvado hechicero, al que despeñó por el puente estrecho tras amputarle una mano. Con ese extraño trofeo en su poder, abandonó la torre y se dirigió a la zona oeste del mapa.
La enorme estructura sólo era accesible tras escalar en dos ocasiones. Una puerta defendía el acceso a una fortaleza. La cerradura tenía la forma de una mano, algo más grande que la de Connor. Empleó la mano amputada para entrar, accediendo a un bosque de columnas, de donde surgían lenguas de fuego. Connor se situó en el punto de partida, y saltó a los tocones situados en las siguientes direcciones, teniendo en cuenta que no se trata de direcciones del mapa, sino de direcciones relativas a la posición de Connor. Por tanto, norte significa saltar al frente, oeste a la izquierda, etc. El camino correcto para llegar al otro lado es: saltar al noreste, noreste, norte, oeste, noroeste, sudoeste, oeste, noroeste, noreste, noreste y noreste. En la otra orilla, abatió a dos demonios y encontró el cucharón mágico dentro de un cofre. Ahora sólo tenía que escapar de allí.
Tiró de las dos cadenas y liberó una palanca, que desactivaba el fuego de las columnas. Así pudo regresar a la salida simplemente saltando en línea recta. Con el cucharón en su poder, volvió al torreón de la bruja y lo hundió en el caldero. El veneno se diluyó en la magia benéfica del artefacto, y el pantano renació a la vida. Como agradecimiento, el Rey del Pantano creó un vórtice de salida que lo llevaría hasta el Reino de los Gnomos. Antes de partir hacia allí, Connor decidió cumplir la promesa que había hecho al unicornio. Entró en el teletransporte –la estrella del mapa–, y regresó al Reino de Daventry. Al este del castillo, devolvió el cuerno a su dueño. El unicornio recuperó su estado natural y le regaló una pirámide de cristal oscurecido. Después caminó hacia el noroeste, a la casa de Kavanagh, y comprobó que la niña que había encontrado en el Reino de la Muerte había vuelto sana y salva. Como recompensa, Gwennie le entregó todo el oro que pudo recopilar. Satisfecho por el devenir de los acontecimientos, el Elegido regresó al pantano y se introdujo por el remolino creado por el Rey.

**Todos los gnomos cavaban frenéticamente, y todos repetían la misma retahíla de palabras: un terremoto había taponado las salidas, por lo que había que encontrar una nueva**

## LOS SUBTERRÁNEOS DE LOS GNOMOS

Cuando abandonó el Portal, el Elegido tardó unos segundos en acostumbrar la vista. El progresivo iluminamiento dejó al descubierto unos tétricos, aunque bien cuidados túneles, donde reposaban algunos barriles contenedores de cristales, setas y una útil roca. Con ella abrió la puerta de entrada del Reino, situándola en una baldosa-pulsador.
El Reino de los Gnomos era un laberíntico complejo de túneles, por lo que Connor tenía dos opciones: o bien seguir las indicaciones al pie de la letra, o explorar todo el nivel con ayuda del mapa, y volver después a los lugares requeridos. En primer lugar, se dirigió al este. Pronto se enfrentó a los primeros enemigos: los murciélagos eléctricos y los demonios de las rocas. Al final del túnel encontró un gnomo. Todos cavaban frenéticamente, y todos repetían la misma retahíla de palabras: un terremoto había taponado las salidas, por lo que había que encontrar una nueva.
Connor recogió otra roca para futuros usos y volvió por donde había venido. Esta vez siguió el túnel del oeste. Se desvió al sur y bajó por una rampa, volviendo a correr en dirección este. Tras abatir a varios murciélagos, encontró otro gnomo. En la puerta anexa ofrecía sus productos otro de estos curiosos habitantes del subsuelo. Connor adquirió la mejor armadura que podía pagar. Si necesitaba más dinero, siempre podría abatir más enemigos e, incluso, volver a mundos anteriores para aumentar sus ganancias.
Regresó ahora por donde había venido y tomó la única desviación que quedaba, hacia el norte, hasta arribar a una rampa, donde se escondía otra roca. La subió, torció hacia el oeste, mató a dos duendes, y tomó el primer corredor a la derecha, donde descendían unas escaleras hacia los abismos.
Esta vez avanzó en dirección este, siempre según el mapa. Pronto encontró un pequeño puente. En el otro lado descansaba, en torno a una hoguera, un enigmático anciano. Necesitaba recuperar la Luz de la Vida para salvar el Reino. Connor se despidió amablemente y cortó un trozo de cristal cercano con su espada. Después


Quién iba a imaginar que un gancho y una cuerda pudieran resolver tantos quebraderos de cabeza. Su empleo es esencial en más de una ocasión.


Éste es uno de los enigmas más difíciles del juego. ¿A qué tocón deberá saltar Connor para esquivar las lenguas de fuego?


Este caracol gigante es el Rey del Pantano. Está a punto de generar un remolino que llevará a Connor al Reino Subterráneo de los Gnomos.


El País de los Enanos es un lugar oscuro y tenebroso. Para colmo de males, un terremoto ha taponado todas las salidas.


Las tiendas son esenciales para renovar armamento, armadura, o adquirir valiosas pociones. Por suerte, los enemigos abatidos van cargados de oro.


La vista en primera persona es muy útil cuando se utiliza las ballestas o los arcos.

Respirar azufre durante unos segundos puede provocar una curiosa sensación en los pulmones, pero al cabo de un rato el pecho duele, la mente se nubla y las ideas fluyen con mayor lentitud

regresó a las escaleras, siguió todas las bifurcaciones a la derecha, saltó un agujero traicionero que había en medio del camino, y llegó hasta una amplia sala donde abundaba el fulgor ambarino. Con este nuevo objeto en su poder, regresó por donde había venido y buscó el camino norte, cerca del teletransporte. Encontró entonces la bifurcación donde había comenzado el nivel, en la zona sur del mapa, y siguió el inexplorado corredor del oeste. Dejó a la derecha una sala con varias baldosas móviles y entró en una tienda de armas. De nuevo, compró las mejores que pudo pagar. La ballesta pesada y el martillo de guerra eran las más apetecibles para el muchacho.

### LOS POLOS MAGNÉTICOS DE LA TIERRA

Ahora que su poder había aumentado, entró en la sala de las baldosas. Puso una piedra en cada una de ellas, empezando por la izquierda. Un puente se materializó en medio del abismo. Connor siguió el camino del oeste, que descendía aún más en las profundidades, y entró en la tienda de pociones. No necesitaba ninguna, pues se había aprovisionado bien durante el camino, pero sí le llamó la atención la esencia de Sum Tsu, en una botella con forma de estatua, muy indicada para aumentar la fuerza. La boticaria le ofreció un poco a cambio de una raíz de árbol, algo de hierro y fulgor ambarino. El héroe sólo había recolectado el último objeto, así que exploró el único camino que quedaba en esa zona, hasta toparse con una puerta protegida por un candado. Lo rompió con su arma, se lo guardó en el bolsillo –era de hierro–, y siguió el primer el corredor a la izquierda. Al otro lado de unas rocas rodantes, esquivables con una rápida carrera, tenía su morada el Señor de los Gnomos. Este ingenioso inventor podría engañar al mapa mágico de Connor, para que apuntase a otro mundo, si desviaba ligeramente los polos magnéticos de la Tierra durante un nanosegundos. Lamentablemente, para poner en funcionamiento la máquina necesitaba un poco de magnetita.

Pese a lo complicado de la empresa, Connor se sentía un poco más animado. Tenía prisa por abandonar aquellos lúgubres corredores. Volvió al túnel principal de la zona, torció al norte, después al oeste, y bajó una rampa, hasta una sala más amplia de lo normal, donde había una pared que se podía escalar. Cerca de allí, hacia el oeste, encontró la raíz de un árbol. Retornó entonces a la rampa, exploró la zona este, subió y bajó varias rampas y, de nuevo, tuvo que poner a prueba su habilidad con el gancho y la cuerda.

De pronto, se encontró de golpe con un curioso acertijo. Una gran roca rodante reposaba cerca de un agujero. Instintivamente, la empujó hacia el hoyo y saltó detrás. Con gran esfuerzo, fue empujando lentamente la roca, hasta que llegó a una rampa en bajada. La pendiente hizo el resto: la roca se estrelló contra una puerta cerrada, abriendo un nuevo camino. La decoración había cambiado por completo; algo diabólico se escondía al otro lado del corredor. En efecto, se trataba... ¡de un Dragón Wyrn! Para llegar hasta él, tuvo que colocar el cristal en el receptor de la pared, iluminando el camino. El combate duró una eternidad, pero las pociones y objetos curativos fueron de gran ayuda. El dragón dejó al morir su corazón, convertido en un diamante oscuro. Era el custodio de la Cámara de la Iluminación, donde Héctor el Profeta recitaba sus profecías al accionar el diamante rojo. Para obtener todas las pistas, Connor sustituyó la pirámide brillante por la pirámide del unicornio. Volvió a pinchar en el diamante rojo, y se marchó sin olvidarse de la pirámide y la magnetita.

Con todos los objetos necesarios en su poder, regresó al herbolario y entregó el fulgor ambarino, el candado y la raíz a la propietaria. La esencia de Sum Tsu aumentó considerablemente sus fuerzas. Después regaló la magnetita al Señor de los Gnomos. La máquina marcó un nuevo destino en el mapa, al que Connor accedió por medio del teletransporte. Se trataba de un lugar abierto, pero el aire era más denso y pesado que en los subterráneos.

### LA REGIÓN ÁRIDA

Respirar azufre durante unos segundos puede provocar una curiosa sensación en los pulmones, pero al cabo de un rato el pecho duele, la mente se nubla y las ideas fluyen con mayor lentitud. Eso era lo que sentía Connor cuando comenzó a explorar el nuevo mundo

El vendedor de armas fabricó una poderosa pica con el mango metálico y el diamante oscuro


El Señor de los Gnomos es el único que puede activar una máquina capaz de cambiar el polo magnético de la tierra y engañar así al mapa mágico.


Los bolsillos del héroe están repletos. Pronto deberá encontrar alguna utilidad a la "basura" que ha ido recopilando en su epopeya.


Las hormigas de fuego no son enemigo peligroso para el enorme martillo que blande el Elegido. Los demonios de fuego exigen un arma de tiro.


La oferta del armero es abundante. ¿Qué hacha elegirá Connor? Su vida depende de ello...


Los Hombres de las Colinas se comunican por medio de unos gigantescos cuernos que hacen sonar.


Si el héroe acierta a todas las dianas en el orden correcto, recibirá una suculenta recompensa, indispensable para ganarse el apoyo de una tribu.

que se alzaba ante sus pies. Ríos de lava, hormigas y demonios de fuego, eran los encargados de expulsar a los turistas. Resignado a su suerte, emprendió el camino del oeste, cruzó un puente y localizó dos acogedoras tiendas de campaña. En su interior había una armería y una hechicera. Connor curó sus heridas, compró el superhacha de guerra, y descubrió que para matar al basilisco necesitaba un mango fuerte metálico y un diamante negro.

Algo más al oeste se alzaba una fortaleza. Connor subió, superó un puente y se encontró con un hombre de las colinas que soplaba un gran cuerno. Éste le informó de que se encontraba en el Santuario de la Piedra del Orden, ahora desaparecida. En la herrería pidió el mango metálico, pero el herrero no trabajaba para forasteros. Quizás, si recuperaba la Piedra, se volvería más amable...

Abandonó el lugar y siguió explorando la zona oeste, siguiendo el río de lava, hasta que llegó a un puente derruido. La única forma de pasar consistía en saltar sobre unas columnas que se hundían y emergían de la lava. Connor saltó en las siguientes direcciones, siempre según el mapa, teniendo cuidado de no quedarse en cada columna demasiado tiempo: norte, noroeste, noroeste, norte, norte, sudeste, este, este, este, este, sudoeste, sur, sur, oeste, oeste, oeste, noroeste, noroeste, noreste, este, este, este, noreste, sur, sudoeste, y cruzar al otro lado. Si todo ha ido bien, las columnas dejan de hundirse, creando un puente permanente.

Muy cerca, hacia el noroeste, pasando un campo de conos volcánicos, una rampa llevaba hasta una gran pirámide. En la cima, tras coger la gema, descubrió como los enanos de fuego tenían un trozo de máscara en los túneles.

Algo más al sudeste, entre dos montañas, pasando un río a través de un puente formado por unos bloques de piedra, había un edificio que Connor tuvo que escalar. En la cima, siete gongs invitaban a probar la puntería, con la salvedad de que cada uno de ellos tenía un color, y debía seguirse cierto orden. Puesto que un acierto formaba un puente en el aire, era fácil descubrir la serie utilizando el método de ensayo y error. En todo caso, si se numeran las dianas de izquierda a derecha, la secuencia correcta es: 4, 2, 7, 5, 1, 3, 6. La recompensa era la ansiada Piedra del Orden. Corrió a devolvérsela a los Hombres de las colinas, situándola en el pedestal cercano al cuerno, y así pudo obtener el mango metálico del herrero.

**Los primeros minutos en el nuevo paisaje se los pasó tiritando de frío. Abandonar un río de lava para emerger en medio de una tormenta de nieve no podía ser bueno para la salud**

## EL BASILISCO

El vendedor de armas fabricó una poderosa pica con el mencionado mango y el diamante oscuro. Con ella decidió enfrentarse al basilisco, cuya guarida se alzaba en la zona sur del mapa. Puesto que enfrentarse con la bestia cara a cara era un suicidio, Connor subió por la montaña de la derecha, rodeando al bicho hasta situarse en la parte de atrás, donde un muro escalable se alzaba al otro lado de un río de lava. El Elegido fue saltando de roca en roca, hasta llegar a la cima de la pared. Desde allí arriba podía ver la cabezota amenazadora del monstruo. Sin pensárselo dos veces saltó, pica en mano, atravesando al basilisco sin que éste pudiera reaccionar.

La amenaza había sido vencida, pero no había forma de sacar la pica del corazón del monstruo. Con el arco como única arma, cruzó un puente y entró en un templo gracias al gancho y la cuerda. En su interior se veneraba un bello sarcófago, junto a un enano muerto –seguramente se había caído por el agujero del techo–, que poseía una valiosa llave de granito, y varios paneles que escondían pociones.

A Connor le llamó la atención los símbolos de las paredes, pues coincidían con los pulsadores del sarcófago. Se hizo con la espada larga del caballero y empujó los pulsadores según el orden de las baldosas, comenzado por el diseño de la luna creciente. Su intuición le dio la razón: una puerta falsa se abrió en la pared, revelando una flamante armadura.

Con la gran espada cortó la lengua del basilisco, y caminó hacia la zona noroeste del mapa, cruzando un río de lava por un vado natural hasta detectar la presencia de dos enanos de fuego que custodiaban una caverna. Los abatió esquivando sus flechas, y se hizo con el arco de fuego. Abrió la puerta con la llave de granito y disparó a tres pulsadores en la pared que creaban tres puentes hacia sus respectivas salas. La primera de ellas era una cárcel, donde estaba presa la Reina de las Ninfas; encomendó a Connor la búsqueda del Cetro de Cristal, tras ser liberada gracias a la palanca. Antes de salir de allí recuperó una tapa de una pipa –se trata de un error de traducción, pues es la tapa de una tubería–, y pulsó la misma secuencia de símbolos que en el sarcófago en un panel cercano, para obtener otra tapa de pipa.

El puente central llevaba hasta el ansiado trozo de máscara, pero sólo pudo mantenerla a buen recaudo ►


Ningún basilisco es capaz de detener a Connor. La pica fabricada con un diamante negro es el único arma capaz de atravesar la piel de la bestia.


La Reina de las Ninfas agradece al Caballero la recuperación de su Cetro de Hielo. Como es tradición, Connor recibirá un valioso objeto a cambio.


El uso de la cámara es vital para resolver algunos acertijos. Al fijar su vista en el techo, el Elegido ha descubierto una misteriosa cadena.


Pese a su frágil aspecto, el Dragón de Cristal es un aliado muy poderoso. Connor lo utilizará para cruzar un enorme lago.


La perspectiva en primera persona ofrece una visión mucho más real de la acción. Aquí puede verse a unos demonios del hielo a punto de morir.


Connor no duda en saltar sobre sus enemigos desde cualquier altura, para acabar con ellos de forma fulminante.

El gran orco era muy diestro en el combate, así que Connor tuvo que recurrir a sus pociones para desnivelar la balanza a su favor

cuando venció a un esbirro del Enemigo, cuyo nombre aún no conocía.
Por último, el tercer puente desembocaba en un ascensor manejado por vapor. Puso una tapa en una de las tuberías, entró en la plataforma, y disparó al botón de encendido; así obtuvo el Cetro de Cristal. Después regresó al lugar de partida, puso la otra tapa en la otra tubería, y escapó de aquel aterrador mundo.

## LA CUENCA CONGELADA

Los primeros minutos en el nuevo paisaje se los pasó tiritando de frío. Abandonar un río de lava para emerger en medio de una tormenta de nieve no podía ser bueno para la salud.
Connor caminó hacia el palacio que se divisaba a lo lejos, y mantuvo una interesante charla con Freesa, la Reina de las Ninfas de la Nieve. La bella dama le agradeció su liberación. Cuando Connor le entregó el Cetro de Cristal, le recomendó que lo utilizase para cruzar el lago a lomos del Dragón de Cristal. Al igual que ocurría en los otros mundos, el Reino no vivía sus mejores momentos. El Señor de los Orcos de la Nieve había encarcelado al Señor de los Grifos, y ahora el caos reinaba en toda la región.
Cerca del palacio descansaba el Dragón de Cristal. Connor consiguió despertarlo con el Cetro, pero no podían despegar si antes no abría las puertas de la cueva. Una cadena rota en el suelo le dio una pista. Alzó la mirada al techo, y localizó el extremo de la cadena, fuera de su alcance. "A grandes males, grandes remedios", pensó el héroe. Empujó el bloque de piedra encima de la cadena del suelo, se subió encima utilizando un salto trasero, de espaldas a la roca, y empujó la cadena del techo: las puertas se abrieron, permitiendo a Connor cruzar el enorme lago a lomos del delicado dragón.
En la otra orilla, hacia el noroeste, se enfrentó a los primeros enemigos: los demonios de hielo. Subió una gran cuesta situada en medio del camino, en dirección norte. Mató a varios orcos, cogió un arco de hielo, y escaló la fortaleza por la parte de atrás. En el techo había una gran trampilla, desde donde pudo observar una aterradora escena. Por vez primera, ante sus ojos se encontraba el Enemigo. Estaba reprendiendo a Thork, el jefe de los Orcos, por su ineficacia para detener al mortal que se había colado en el Reino.
La parte superior de la fortaleza también guardaba a los prisioneros. Allí encontró al Rey Grifo. Puesto que no tenía la llave, se asomó por la plataforma superior y divisó a un guardia que custodiaba la puerta. Como ya había hecho en otras ocasiones, se dejó caer desde las alturas para atravesar con su espada al sorprendido orco. Con la llave que llevaba encima liberó al agradecido Rey. También le llamó la atención una palanca que, al pulsarla, ponía en marcha una silla eléctrica.
Puesto que ya no tenía nada más que hacer allí, intentó escapar de la fortaleza. Su suerte a la hora de pasar desapercibido no duró mucho: un orco se lanzó sobre él y juntos cayeron por la trampilla al piso inferior, donde se encontraba Thork. El gran orco era muy diestro en el combate, así que Connor tuvo que recurrir a sus pociones para desnivelar la balanza a su favor. Tras recuperar el aliento, llenó sus bolsillos con un amuleto descifrador de un cofre, una roca y una astilla de hielo. Había también una celda cerrada, pero la palanca de apertura no tenía mango. Por desgracia, la astilla de hielo no encajaba. Cavilando sobre la forma de abrir la celda, tropezó sin darse cuenta con una grieta, en la puerta de salida. Quizá, aquel agujero en el suelo con forma de palanca, podría serle útil en un futuro próximo...

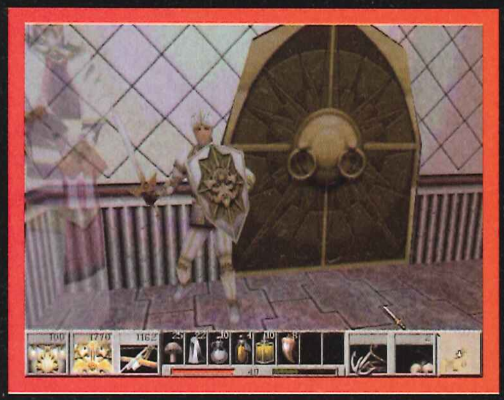
## UN PASEO POR LA NIEVE

Connor bajó la cuesta y se dirigió al sudoeste. Una cruz de piedra contenía un mensaje, que descifró con el amuleto: "Sólo una hoja de fuego puede cortar las cabezas del dragón". En efecto, al final del camino se alzaba un endriago bicéfalo, pero Connor no llevaba ninguna espada de fuego, así que volvió a la cuesta y torció al noreste hasta una bifurcación. El camino de la izquierda llevaba hasta una torre de guardia. El buen uso del gancho, y la oportuna pulsación de una palanca, le permitieron aprovisionarse de numerosos cristales y pociones, entre ellas, una de revelación.
Al noreste de la torre había un lago donde fue atacado por numerosos demonios y, lo que es peor, ¡por un enemigo invisible! Aquí es donde la poción de revelación se convirtió en indispensable: sus efectos revelaron la silueta de una especie de lobo gigante. Connor lo abatió con la espada y varias pociones, y fijó su atención en el charco de hielo, que escondía la indispensable espada de fuego. La cruz de piedra reveló, gracias al amuleto, la siguiente pista: "Mezclar la joya de fuego con el agua helada". Puesto que el agua estaba debajo del hielo, el Elegido rompió la capa congelada con varias rocas. Después puso la gema de fuego en el lago, y obtuvo el arma.
La pista de la cruz encendió una descabellada idea en su cabeza. Antes de que la desechase por inverosímil,


El Rey Grifo corre a poner orden en su Reino, tras ser liberado por nuestro Héroe. En una próxima visita, el Elegido recibirá su recompensa.


Un lobo invisible casi acaba con la vida del único ser "vivo" de Daventry. Aquí es esencial el Hechizo de Revelación para descubrir la silueta del lobo.


¡Un dragón de dos cabezas! ¿Es que la pesadilla de Connor no llegará a acabarse nunca?


Por fin, el Elegido Místico ha conseguido la armadura completa. Ahora ya puede enfrentarse a Lucreto con algunas garantías de éxito.


El último de los grandes desafíos a los que se ha enfrentado Connor ha sido resuelto. El final está cerca...


El encarnizado combate con Lucreto es realmente terrible. Sólo un gran guerrero quedará en pie.

corrió a la fortaleza y puso la astilla de hielo en la grieta. La derritió con la espada, volvió a congelarla con el arco de hielo, y obtuvo así una palanca para abrir la celda. En su interior reposaba otro trozo de la máscara.
Sus objetivos en este Reino estaban casi cumplidos. Sólo debía hacer una visita al Rey de los Grifos, al oeste del palacio de las Ninfas. Como agradecimiento por su liberación, le entregó un adamantino azul. Ahora ya poseía todos los ingredientes para invocar el Hechizo de Poder. Corrió a la cárcel de la fortaleza, y puso en la silla eléctrica el hongo dorado, la lengua del basilisco y el adamantino azul. Al pulsar la palanca, la energía eléctrica obró el milagro: Connor era más fuerte que nunca, por lo que ya podía enfrentarse sin complejos al dragón de dos cabezas.
Escaló hasta la cueva que custodiaba y se acercó al monstruo para sesgar sus dos cuellos con la espada de fuego. Un agujero en el suelo le llevó hasta un idílico prado floreado, donde tuvo que colocar la pirámide de cristal brillante en el altar de la estructura neolítica. El Poder de la Verdad lo teletransportó hasta el último de los mundos. El Enemigo esperaba agazapado en el rincón más oculto.

## EL REINO DEL SOL

Los templos místicos que flotaban encima de las nubes estaban compuestos por tres niveles independientes, plagados de serpientes de agua, esbirros y demonios de las sombras. Cada uno de ellos presentaba una estructura laberíntica, aunque no demasiado enrevesada, por lo que era difícil perderse.
Connor avanzó hacia el sur, en el primer nivel, y entró en una sala inundada. Le llamó la atención una gotera; provenía de una abertura en el techo. Escaló la pared y destrozó una urna, en cuyo interior se guardaba un medallón de la Máscara. Avanzó ahora alternativamente al oeste y al norte, hasta una estancia donde se alzaban los espíritus prisioneros de los garantes de la Máscara. Al escuchar sus lamentos Connor descubrió el nombre del traidor: Lucreto, el Arconte del Templo. Recogió la Tabla del Conocimiento y regresó a la estancia inundada. Desde allí, avanzó por los corredores que llevaban al norte, y entró en un gran habitáculo con un bloque central decorado por ocho paneles, donde se guardaban otras tantas pociones. Un espíritu situado en una de las esquinas le abrió la puerta de la Sala de la Verdad. "En la confianza está la Verdad", le dijo.

**Al escuchar los lamentos de los garantes de la Máscara, Connor descubrió el nombre del traidor: Lucreto, el Arconte del Templo**

Aplicó esta máxima en la sala de la izquierda, lanzándose al abismo, pero un puente mágico surgió a sus pies y le condujo hasta un abominable demonio volador, que resultó ser una visión. En su lugar, apareció la Llave de la Verdad. Abandonó el recinto y caminó hacia el sur y el este, hasta una puerta dorada que abrió con la recién adquirida llave. Se apoderó de una espada y un espectacular escudo, y un precepto se grabó en la Tabla del Conocimiento: "La Verdad es poderosa y debe prevalecer".
Presentó la nueva ley a la puerta parlanchina del extremo noroeste del mapa, y accedió así al nivel 2 del Reino. Las acciones a realizar en este nuevo templo eran las mismas que en el anterior. Lo primero que encontró fue una puerta cerrada. En la parte oeste del mapa había una gran sala con un bloque central donde descansaban tres urnas. Muy cerca, en la propia sala, o en el pasillo contiguo, una de las muchas velas que allí había estaba apagada. Esto era así porque guardaba un mecanismo para abrir la puerta sellada del principio del nivel. Una vez liberado el cerrojo, se dirigió hacia allí y encontró el último fragmento de la Máscara. ¡Por fin podría enfrentarse a Lucreto! Ahora sólo necesitaba encontrarle.
En la zona noreste del mapa se escondía la caldera desde la que emergían los esbirros del malvado hechicero. Connor introdujo el medallón y la convirtió en un pozo sagrado, cuyas aguas curaban las heridas. Otro paseo por los numerosos corredores le llevó al extremo sudeste. Allí estaba la Sala de la Luz, que un espíritu se encargó de abrir. En su interior había un libro arcano con secretos conocimientos, pero estaba demasiado oscuro para comenzar la lectura, por lo que lo empujó hacia el centro del suelo iluminado. Del interior del libro se materializó la Llave de la Iluminación. Su correspondiente puerta se encontraba en el centro del mapa. La armadura de la Luz y un nuevo precepto, grabado con letras de fuego en la Tabla del Conocimiento, le esperaban. Regresó a la gran estancia de las tres urnas y tomó la única salida que le quedaba, donde la puerta que hablaba le interrogó sobre el origen de la Luz. Una vez más, la Tabla salvadora abrió el camino hacia la morada de Lucreto.

**El antaño servidor de la Máscara recibió a Connor con varios vómitos de fuego que provocaron un pavoroso incendio en la Sala**

## EL VÓRTICE SAGRADO

A los pocos segundos de explorar las nuevas estancias, Connor entró en otro gran salón. Golpeó con la espada en el jarrón dorado y obtuvo otra valiosa poción. Hacia el noreste, más o menos en el centro del mapa, estaba la Sala del Orden, custodiada por otro espíritu. En su interior le esperaba un maquiavélico puzzle en forma de máscara. Para abrir la puerta tenía que mover los bloques y modelar el rostro correctamente. No era una tarea complicada, así que con un poco de paciencia consiguió resolver el acertijo. Un buen truco consistía en comenzar agrupando los bloques que formaban la parte superior de la Máscara, e irlos subiendo de abajo a arriba. Después, había que repetir la operación con el resto de la figura. La recompensa fue la Llave del Orden. La puerta, protegida por un ejército de esqueletos y zombies, los últimos vestigios de las hordas de Lucreto, se alzaba en el extremo este del mapa. Allí encontró el Cáliz del Orden que grabó otro precepto en la Tabla. Gracias a él, pudo superar la puerta parlante del extremo sur del mapa. Lucreto esperaba al otro lado.
El antaño servidor de la Máscara recibió a Connor con varios vómitos de fuego, provocando un pavoroso incendio en la Sala. Connor se olvidó de las presentaciones y colocó el primer trozo de Máscara en el altar. Lucreto apareció, furioso, para mantener un encarnizado combate. Si el Héroe conseguía hacerlo huir, tras propinarle varios mandobles, podría colocar otra pieza de la Máscara. Repitió esta operación, agotando su reserva de pociones de invulnerabilidad y objetos curativos, hasta que la Máscara estuvo completa. Un vórtice sagrado emergió detrás de Lucreto. Connor agotó la última gota de energía de sus maltrechos brazos para asestar un demoledor empujón a su enemigo, hacia el remolino. La muerte de Lucreto fue también el fin del Hechizo que había convertido en piedra a todos los seres vivos de Daventry.
Una nueva era de felicidad volvería a bendecir la existencia de los habitantes del reino. ¿Hasta cuándo? Ni siquiera el Rey Graham conocía la respuesta...

*J.A.P.*



# Silver

## El precio del poder

*Mi nombre es David y la historia que os voy a contar a continuación ha quedado grabada a sangre y fuego en mi memoria. Todo empezó cuando el Emperador Silver decidió llevarse a todas las mujeres de nuestra aldea que se encontraran en edad de procrear.*



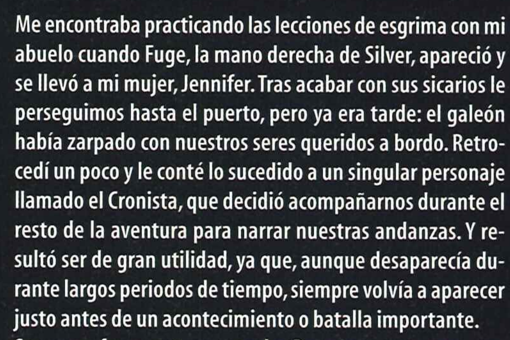



Encontramos al fantasma de John y la revelación nos dejó a todos atónitos: ya sabíamos quien era realmente el traidor, y además nos veíamos impelidos a vengar las muertes de los rebeldes para que estos pudieran descansar en paz



Me encontraba practicando las lecciones de esgrima con mi abuelo cuando Fuge, la mano derecha de Silver, apareció y se llevó a mi mujer, Jennifer. Tras acabar con sus sicarios le perseguimos hasta el puerto, pero ya era tarde: el galeón había zarpado con nuestros seres queridos a bordo. Retrocedí un poco y le conté lo sucedido a un singular personaje llamado el Cronista, que decidió acompañarnos durante el resto de la aventura para narrar nuestras andanzas. Y resultó ser de gran utilidad, ya que, aunque desaparecía durante largos periodos de tiempo, siempre volvía a aparecer justo antes de un acontecimiento o batalla importante.

Sea como fuere, entramos en los Barracones y compramos un poco de comida a un vendedor muy amable. Tras eso, continuamos hacia la derecha, cruzamos un puente y pasamos bajo la Puerta de Haven, demostrando con ello nuestra valentía y nobleza –un soldado que venía detrás nuestro no tuvo tanta fortuna...–. Continuamos por la parte superior derecha y, como estábamos temerosos de entrar en una oscura cueva sin luz, decidimos ir a la izquierda, encontrándonos en medio de ¡una emboscada! Por fortuna, resultó ser un grupo de rebeldes comandado por Duque, así que nos unimos a ellos. Ya en su campamento, hablamos con todo el mundo y aprendí a hacer un golpe especial: la Telaraña de Muerte.



Cogimos una antorcha junto al fuego y volvimos a la cueva, de la que salían unos gruñidos amenazadores. Equipado con la antorcha, entré primero y descubrí con asombro que todo era una broma pesada de un chico de la aldea. Continuamos por la izquierda y cruzamos un puente hasta llegar a la Biblioteca. Nuestra misión era encontrar un telescopio con el que poder observar hacia dónde se dirigía el barco.

## LA INVASIÓN DE LOS DIABLILLOS

A la entrada vimos unos diablillos rojos que nos hicieron pensar que algo no iba bien, así que corrimos al interior y pudimos llegar a tiempo para salvar al Profesor de los malvados Imps. Tras hablar con él, salimos por las escaleras de la izquierda y vimos a un diablillo amarillo que salió corriendo nada más vernos. Fuimos avanzando por la biblioteca persiguiéndolo, cosa que nos costó bastante, ya que en cada habitación nos atacaban multitud de diablillos que no nos dejaban en paz. La única manera de seguir avanzando era eliminarlos a todos.

Cuando subimos a la planta de arriba, nos encontramos con que el pobre Profesor Whittle estaba siendo perseguido por más Imps, así que lo seguimos y eliminamos a los diablillos que lo amenazaban. Salimos de la sala donde se encontraba el profesor y continuamos por la derecha, donde nos esperaban más Imps, uno de ellos con una trompeta en las manos. Cada vez que la soplaba, aparecían más y más diablillos, por lo que decidimos acabar con él rápidamente para poder seguir avanzando. Seguimos persiguiendo al diablillo amarillo, primero por parte superior derecha de la siguiente habitación y luego por la derecha en la siguiente. ¡Ya lo teníamos! Asustado, nos ofreció su tesoro secreto a cambio de que le perdonásemos la vida. Decidimos aceptar y tuvimos que eliminar a dos Imps rojos que habían escuchado la conversación y no deseaban seguir compartiendo habitación con su compañero traidor. Protegimos al Imp amarillo y lo seguimos hasta su tesoro, pero en el último momento nos traicionó, cogió una extraña poción y salió corriendo.

Abrimos el cofre y salimos en su persecución, encontrándonos con que había ingerido la poción y había aumentado su tamaño. ¡Teníamos que derrotarlo! Tras vencerle, decidimos continuar camino por la salida que había en lo alto de las escaleras.

Allí nos encontramos con Terronus, un poderoso mago que nos dio más datos acerca del telescopio. Al parecer, teníamos que descender a las Cuevas Secretas para activarlo. Seguimos a Terronus, quien me obsequió con una Varita de Hielo y creó un vórtice mágico que me transportó hasta la entrada de la Biblioteca. En ese momento tuve el presentimiento de que algo no iba bien... Y así fue: Fuge apareció de improviso junto a dos guardias, comenzó a luchar contra mi abuelo y... Lo siento, no puedo continuar relatando este suceso porque el pulso me tiembla y los hechos se nublan en mi cabeza. Sólo sé que seguí a Terronus escaleras arriba y que llegué al jardín de la Biblioteca, donde tuve que matar a un Imp que hacía sonar una de esas molestas trompetas. ¡Y Terronus no me ayudó para nada! ¿Quién se creía que era?

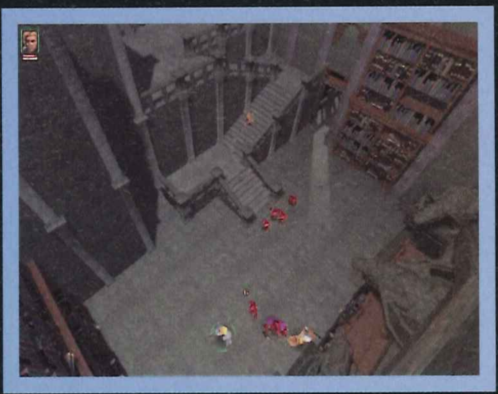
Continué por la izquierda, luego a la derecha y, tras una charla con Terronus –el muy cobarde se quedó atrás– me encontré en un ascensor que me llevaba directo a las profundidades de las Cuevas Secretas...

Al llegar abajo entré en una caldera de la que había visto salir a dos diablillos y me encontré con Janitor, un curioso personaje visiblemente asustado por la presencia de los Imps. Tras calmarlo, me dio una Llave de Plata. ¡Había llegado el momento de adentrarse en las cuevas! Fui pues a la izquierda y me encontré con unos terribles Golems de Piedra a los que liquidé de inmediato. Continué por abajo y eliminé a un molesto Shaman Imp que no paraba de resucitar a los Golems que yo mataba. Acabé con todos y entré en una habitación que había a la derecha, donde conocí a Frink, el Imp Púrpura y a Buzuki. Una pareja curiosa que me resultó de gran ayuda, ya que me permitieron utilizar la Llave de Plata para acceder a su habitación secreta, donde ocultaban una Poción de Caos.

Salí de la habitación de Buzuki y continué camino hacia la izquierda y luego abajo hasta que llegué a una ominosa caverna donde me esperaba uno de los monstruos más temibles a los que me había enfrentado hasta entonces: el Imp Demonio. Rápidamente analicé la situación y decidí que lo mejor era utilizar la Vara de Hielo ►


La búsqueda de nuestros seres queridos no había hecho más que comenzar y ya nos las teníamos que ver con los secuaces de Silver.


La enorme Biblioteca de Gno es tan sólo el comienzo de una aventura de proporciones épicas. Localizar el Telescopio es nuestro primer gran objetivo.


Para pasar la mayoría de las habitaciones de la Biblioteca habrá que matar antes a todos los diablillos para poder continuar.

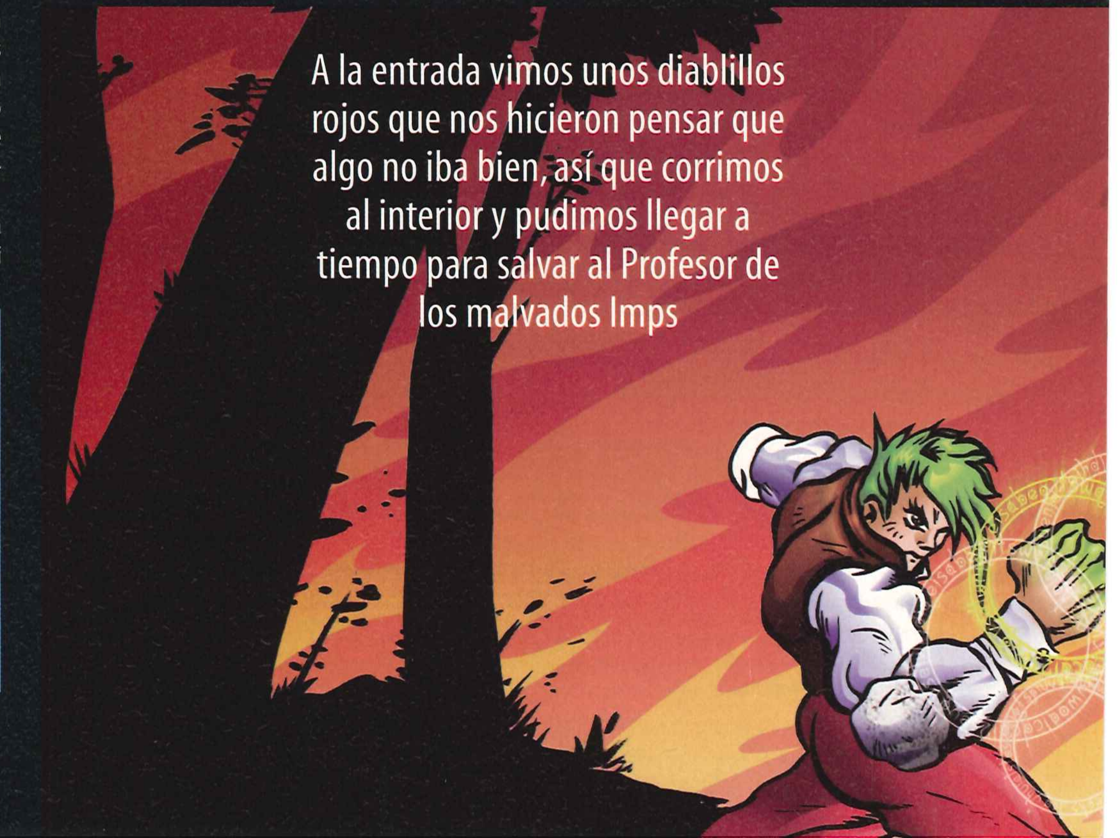
para dispararle desde lejos cuando estuviera preparándose para lanzar su temible aliento de fuego. Para esquivar sus disparos tuve que colocarme detrás de la columna central, y salir de ahí sólo para dispararle. No fue muy difícil terminar con él, y al conseguirlo, aparecieron Duque y los demás, con los que regresé al campamento rebelde. Pero antes logré por fin utilizar el telescopio y vi con estupor cómo el galeón se dirigía a la ciudad de Rain. ¡Ese era nuestro siguiente objetivo!

## LA CIUDAD DE LA LLUVIA ETERNA

Tras llegar a las puertas de entrada a Rain, nos distribuimos por parejas, y a mi me tocó ir con Sekune, una arquera excelente. Recorrimos toda la ciudad eliminando a la mayoría de los guardias de Silver y equipando las nuevas armas que soltaban al morir; ellos ya no las iban a necesitar. En nuestro deambular por la ciudad, encontramos dos puertas cerradas que de momento no podíamos abrir, pero memorizamos la localización de ambas porque presentíamos que tendríamos que volver a abrirlas. Para la primera necesitábamos una llave, mientras que para la segunda intuíamos que había que tocar una campana que había al lado, pero no sabíamos la manera exacta de hacerlo.
Junto a una plaza encontramos igualmente una escena terrible: varios soldados de Silver estaban golpeando a una pobre viejecita indefensa. Corrimos a ayudarla y, tras despachar a los guardias, la viejecita nos pidió por favor que encontrásemos a su hijo, raptado hacía ya treinta años por los soldados. Para ayudarnos a identificarlo nos dio un osito de peluche, la única posesión que le quedaba de su hijo. El caso es que al final nos reunimos con el resto de los rebeldes, que esperaban al pie de la impresionante Torre de Othias. Pero lo peor había sucedido: llegamos demasiado tarde y allí no había ni rastro del galeón.
Enfadados, decidimos regresar al campamento, pero en ese momento apareció Frink, quien nos dijo que Buzuki nos esperaba en el Templo del Oráculo. ¿Qué ocurriría ahora? ¿Y quién era ese misterioso Oráculo? Tras charlar brevemente con Buzuki entramos al Templo y escuchamos el augurio del Oráculo, quien respondió para nosotros a cuatro preguntas y nos reveló el peligro que suponía la existencia de Silver. El Oráculo nos encomendó la búsqueda de ocho Orbes mágicos, única manera de detener la amenaza que pretendía desencadenar Silver. También obtuvimos un cuerno mágico con el que abrir la puerta mágica de la Torre de Othias. Este misterioso mago poseía el primer Orbe, por lo que debía ser nuestro primer objetivo. Como Duque nos entregó un mapa al finalizar la charla con el Oráculo, lo utilizamos de inmediato para ir a la Torre de Othias y, tras hablar con él, nos entregó el Orbe de Fuego.
Después, un presentimiento me hizo dirigirme a mi casa de Haven. Eliminé a los malditos bicharracos que mancillaban la memoria de Jeniffer con su presencia y continué por el camino situado a la derecha de la casa. Utilicé la magia del Orbe para acabar con unos hombres-árbol muy peligrosos y continué hacia arriba. En la siguiente zona, podía ir a derecha e izquierda, pero como estaba intranquilo por la salud de mi amiga Vivienne, decidí ir a ver cómo se encontraba. Tras ir, pues, a la derecha, entré en la casa y me enteré de que su hermana había sido secuestrada. Vivienne me pidió unirse a la lucha, cosa que acepté de inmediato. ¡La unión hace la fuerza!

## FUEGO Y HIELO

Después, retrocedimos por donde habíamos venido y continuamos hacia la izquierda en la zona del puente. ¡Vaya sorpresa! En la siguiente zona nos encontramos con el Alcalde de Rain, que asustado al vernos, lanzó a sus hombres contra nosotros. No nos costó mucho eliminarlos y hacernos con la Llave de la Ciudad que soltó el Alcalde al salir corriendo. Ya podíamos abrir una de las dos puertas de Rain, pero antes de hacerlo decidimos investigar un poco más la zona. En la parte superior izquierda encontramos una salida que conducía a un extraño cráter.
De repente, comenzaron a atacarnos varios seres Elementales de Fuego, a los que atacamos con la Varita de Hielo. Tras eliminarlos, seguimos por la izquierda y nos enfrentamos a un Elemental de Fuego Gigante. Decidí que lo mejor era atacarle con la Varita de Hielo y esquivar sus ataques ocultándome tras los cráteres de lava. Logramos deshacernos de él y continuamos por el norte, donde ardía un árbol que impedía el paso hacia los pantanos. Más tarde volveríamos aquí con un medio para apagar el fuego.
Volvimos a las puertas de Rain y avanzamos hasta la primera encrucijada de calles. Tiramos hacia el norte, pasamos bajo un puente y utilizamos la Llave de la Ciudad para abrir la puerta. ¡Funcionó! Entramos por ella y continuamos por la parte superior izquierda de la siguiente zona, y luego, en el oscuro callejón, por la inferior

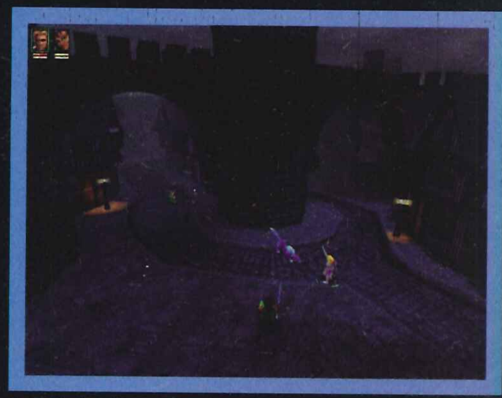


A la entrada vimos unos diablillos rojos que nos hicieron pensar que algo no iba bien, así que corrimos al interior y pudimos llegar a tiempo para salvar al Profesor de los malvados Imps


Tras evitar que una viejecita reciba una paliza, tendremos el encargo de una nueva misión.


El Imp amarillo nos ha engañado, pero hay que aprovechar la oportunidad y hacerse con su tesoro. Luego iremos a por él.


El Demonio Imp es el primer rival duro de verdad que nos encontramos en el juego. Liquidarle utilizando la varita de hielo es pan comido.

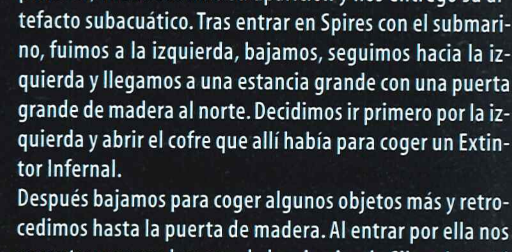

Las calles de Rain son peligrosas para los extraños. Pese a sus dificultades, en ellas podréis disfrutar de la mejor música de todo el juego.

derecha. Seguimos hacia la derecha, luego hacia abajo y otra vez a la derecha hasta llegar a una Taberna. Tuvimos que acabar con algunos piratas que nos impedían la entrada, pero al final conseguimos acceder al interior. Una vez en el local, hablamos con un tal Albert, que nos dio información muy valiosa para poder proseguir nuestra aventura. Después, fue Randalph el que nos vendió una Espada de Fuego por 100 monedas de oro. Por último, el señor Jonah nos vendió un Doblón Maldito por 30 monedas de oro. Algo me decía que podríamos necesitarlo... El posadero, por su parte, no se mostró muy amable con nosotros, por lo que decidimos no hacerle caso y permanecer en la Taberna un poco más. Para pasar el rato me puse a hablar con un hombretón llamado Jug, y nada más hacerlo se inició una típica pelea de borrachos. Al terminar, decidí darle un descanso a Sekune y propuse a Jug que se uniera a nuestro grupo.
Salimos de la Taberna y utilizamos el mapa para viajar hasta el Oráculo.
Desde aquí, salimos por la parte inferior y

Tras una charla con Terronus —el muy cobarde se quedó atrás— me encontré en un ascensor que me llevaba directo a las profundidades de las Cuevas Secretas...

entramos en la zona de Winter. ¡Vaya frío que hacía aquí! Abrimos la puerta de la Torreta con la Llave de Acero y continuamos hacia la derecha. Entramos en la cueva de la parte inferior derecha y seguimos avanzando hasta una llegar a una enorme cara esculpida en el hielo. Bajamos por las escaleras y al intentar abrir unas puertas que había bajo la escultura, apareció Angus, un ser mágico que guardaba la entrada a la Tumba de Hielo. Utilizamos el Orbe y la Espada de Fuego para derrotarle y accedimos al interior de la Tumba, donde nos esperaba el Orbe de Hielo. Tras cogerlo, se presentó un mensajero que nos dijo que el Profesor Velding nos esperaba a la entrada de la Biblioteca con noticias importantes.
Viajamos sin dudar hacia allí y hablé con Vielding y Whittle, quienes me informaron de que debíamos buscar un extraño artefacto que nos permitiría sumergirnos en el agua y encontrar el tercer Orbe, el Orbe de Curación. Nos dirigimos a Rain, en concreto hacia la puerta cerrada que tenía una campana junto a ella. Gracias a la información que recopilamos en la Taberna, ahora sabíamos que la clave para que la puerta se abriese consistía en tocar la campana en la siguiente secuencia: tres veces, pausa, dos veces, pausa, una vez.

## AVENTURA SUBMARINA

La puerta se abrió y tuvimos que enfrentarnos a multitud de enemigos antes de proseguir por la salida de la parte inferior izquierda. Allí volvimos a encontrarnos con el enigmático Albert, quien nos previno acerca de los peligros de la licantropía. Un poco asustados ante la perspectiva de correr el riesgo de enfrentarnos a un hombre-lobo, decidimos comprarle la plata que nos ofreció. Y no nos arrepentimos, ya que al salir del callejón nos tuvimos que enfrentar a un temible licántropo. Si no llega a ser por la plata...

Seguimos avanzando hasta que llegamos a una zona inundada por las lluvias. No había manera de continuar, exceptuando una balsa que manejaba un escalofriante personaje. No había elección: le dimos el doblón maldito y nos pusimos en movimiento.
Tras recitar el encantamiento que me había indicado el profesor, Thaddeus hizo su aparición y nos entregó su artefacto subacuático. Tras entrar en Spires con el submarino, fuimos a la izquierda, bajamos, seguimos hacia la izquierda y llegamos a una estancia grande con una puerta grande de madera al norte. Decidimos ir primero por la izquierda y abrir el cofre que allí había para coger un Extintor Infernal.
Después bajamos para coger algunos objetos más y retrocedimos hasta la puerta de madera. Al entrar por ella nos encontramos con Jag, uno de los sicarios de Silver. Intenté avisarle del peligro que se cernía sobre su espalda, pero no me hizo caso y el Dragón Acuático terminó con él. Cogí rápidamente el Orbe de Curación y ataqué al Dragón con todas mis fuerzas. Su único punto débil era el vientre, por lo que tuve que ser muy rápido y colocarme siempre debajo de él para atacarle con la magia del Orbe de Hielo. ►




El Templo del Oráculo es uno de los lugares más bellos de Jarrah, lo que no quiere decir que sea el más pacífico.



Tras obtener el cuerno mágico del Oráculo, el siguiente destino es la torre de Othias, que se eleva majestuosa en medio de la ciudad de Rain.



Para derrotar a estos hombres-árbol habrá que utilizar la magia del Orbe de Fuego. Y aún así, son bastante durillos.



Un enorme Elemental de Fuego custodia la entrada a los Pantanos. Lo mejor para eliminarlo es utilizar el hielo con fruición.

Una vez eliminada la amenaza el Dragón y con el Orbe en nuestro poder, utilizamos el mapa para viajar hasta el árbol que ardía y usamos el Extintor Infernal para apagarlo. Ante nosotros se extendía el Pantano, pero antes debíamos hablar de nuevo con Buzuki, que ahora disponía de nuevas y poderosas pociones. Tras comprar unas cuantas, volvimos a la entrada al Pantano.

Cogimos una bolsa de monedas de oro y salimos por la izquierda. Continuamos en esa dirección y nos encontramos frente a frente con el temible Tarrasque, una especie de toro de aspecto humanoide y sumamente peligroso. Correr sin descanso por toda la zona era lo mejor que podía hacer mientras pensaba cómo enfrentarme a él. Era difícil, porque también tenía que esquivar su peligrosa cola, pero al final di con la solución: había que dispararle mientras expulsaba unas extrañas partículas de su cuerpo. En ese momento había que tener mucho cuidado, ya que soltaría un ataque especial contra nosotros. Con un poco de paciencia y sin dejar de correr, logramos derrotarlo. Retrocedimos hasta la entrada al Pantano, pero antes de salir continuamos por la derecha y pudimos hacernos con un Arco Largo, sin duda una excelente arma.

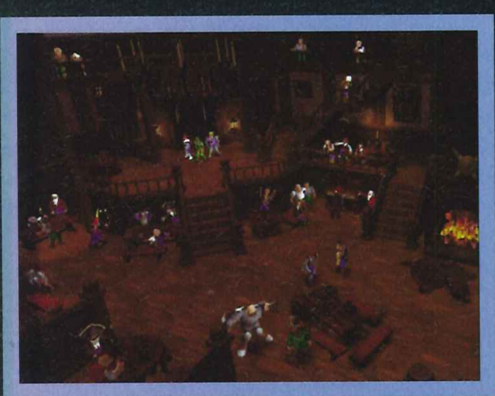
## MISTERIO EN EL MONASTERIO

A la izquierda de donde encontramos el Arco, se alzaba un impresionante Monasterio. Cagen, uno de los monjes, nos informó de la atrocidad cometida por los soldados de Silver, que habían envenenado el agua. Decidimos admitir a Cagen en nuestro grupo mientras Vivienne regresaba a la base rebelde para informar de lo sucedido. Nos dirigimos hacia el Monasterio y llegamos a la puerta de entrada. Antes de entrar, fuimos a la derecha y conseguimos una Espada Larga que había dentro de un cofre. Ahora sí, entramos por la puerta e interrumpimos una especie de ceremonia religiosa. Tuvimos que librarnos de los molestos monjes para poder continuar por la izquierda. Luego salimos por la parte superior derecha y nos encontramos con un monje en estado de trance, quien nos pidió que le buscásemos una de las preguntas trascendentales de la existencia para poder seguir su meditación profunda. Dicho y hecho, nos encaminamos a la Biblioteca y hablamos con el Profesor Whittle. ¡Ya teníamos la pregunta! Regresamos donde el monje y se la dimos. A cambio, me dio a beber una extraña poción con la que viajar por el tiempo y el espacio. Invisible, me introduje en la Gallería donde Rubén tenía su exposición y contemplé con horror cómo Silver le daba muerte. A pesar del dolor que sentía, cogí la Llave de Madera que soltó Rubén al morir y regresé junto al resto del grupo. ¡No podía creerlo! ¡Rubén había muerto! Sin perder tiempo, nos dirigimos a mi casa, fuimos a la derecha y continuamos en esa dirección hasta llegar a una cascada, desde donde continuamos por la parte superior derecha. Utilicé la Llave de Madera para abrir el Molino y entramos. Tras informar a Chiaro de la muerte de Rubén, lo enviamos al campamento rebelde para dar cuenta de los hechos. Subimos así por las escaleras del Molino y encontramos un cofre donde estaba el Orbe de Rubén, el Orbe de Rayos.

Con él en nuestro poder, era hora de dirigirse a Winter, por lo que usamos el mapa para llegar a la Torreta y avanzar por la derecha. En la siguiente zona había una cueva en la parte inferior derecha, pero preferimos avanzar por la salida de la parte superior izquierda. Nos encontramos ante un tramo de escaleras y pensamos seguir por la cueva de la derecha, pero vimos que había otra salida a la derecha, un poco pasada la cueva. Abrimos dos cofres y retrocedimos hasta la cueva, entrando –ahora sí– por ella. Nos encontramos ante otra cueva más, y tras ella, un gran puente que cruzamos pese a la cantidad de enemigos que intentaban impedirlo. Por fin nos encontrábamos ante la gigantesca entrada al Palacio de Glass. Para entrar, utilizamos la Llave de Bronce.

El Oráculo nos encomendó la búsqueda de ocho Orbes mágicos, única manera de detener la inminente amenaza que pretendía desencadenar Silver





¿Qué sería de un juego épico de espada y brujería sin una buena taberna que se precie? En este acogedor local encontraréis valiosa información,



Una campana es la clave para acceder a otros escenarios. La solución la puedes encontrar en la taberna... si sabes a quien preguntar.



Combatir a un licántropo sin nada de plata encima es, además de faltar al respeto al nombre del juego, un suicidio. Mirad en un callejón cercano.



Las cuevas de Winter esconden numerosas sorpresas poco agradables. El fuego del Orbe será aquí vuestra principal ayuda.

## LA MUERTE DE DRACO Y DEL DIOS RATA

Subimos por las escaleras y al llegar al final de un largo pasillo, entramos por la puerta de la izquierda. Seguimos avanzando hasta que llegamos a una habitación con dos salidas: una por la puerta y otra por el norte. Decidimos continuar por arriba hasta llegar a dos habitaciones con unos fosos circulares en medio. Seguimos por la izquierda y nos encontramos cara a cara frente a Draco, el poderoso Dragón de Hielo, que congeló de inmediato a mis dos compañeros. Desesperado, me oculté tras ellos mientras buscaba una solución. De esta manera, al menos, podía esquivar las temibles bolas de hielo que me lanzaba. Tras examinar bien su secuencia de ataque, llegué a la conclusión de que lo mejor era dispararle cuando estaba recargando fuerzas, ya que de esta manera soltaba un orbe de recarga mágica que podía utilizar para atacarle con el Orbe de Fuego. ¿Cuándo debía atacarle? Había un momento en que se ponía sobre dos patas para lanzar una enorme bola de hielo. Justo ahí debía disparar a su vientre.

Eliminada la amenaza de Draco, subí por la parte superior izquierda. En una pequeña torre, encontramos la Llave de los Barracones y el Orbe de Tierra. Volvimos a donde había tenido lugar la lucha con Draco y salimos por la parte inferior derecha. Allí, en un pasadizo secreto, había dos cofres donde encontré la Llave Enjoyada. Regresamos a la primera estancia de los pozos y abrí la puerta del norte con la llave recién adquirida. Cogí la Llave de Hielo y el Amuleto de la Visión y salimos. Ahora teníamos que regresar hasta la puerta por donde no entramos antes, situada a la izquierda en una de las habitaciones cerca de la entrada al Palacio. Desde ahí, seguimos a la izquierda, al sur, de nuevo a la izquierda y, al llegar a una sala con dos puertas, fuimos por la de arriba. Utilicé la Llave de Hielo en la puerta de abajo y cogí algunos objetos interesantes.

Tras terminar mi cometido en el Palacio de Glass, viajé al campamento rebelde, donde me enteré que John, el hermano de Ben, había fallecido. Desde ahí nos dirigimos a la Taberna. Hablé con el posadero y, tras darle la contraseña que me había dado Bob, nos mostró un camino secreto a las alcantarillas. Un rebelde me enseñó un nuevo movimiento especial y salimos por el barril de la izquierda. En la siguiente zona, disparé con una flecha a una campana para que se abrieran las esclusas del agua y salimos por la parte superior izquierda. Luego avanzamos por la derecha, después por arriba y de nuevo por la derecha dos veces. A continuación seguimos por la izquierda –donde encontramos un extraño mecanismo con válvulas–, luego a la derecha y continuamos por una escalera de caracol. Cogimos una pieza de maquinaria y regresamos hasta el extraño mecanismo, que, una vez activado, inundó la estancia con agua. Seguimos por la derecha –estábamos de nuevo donde la escalera de caracol– y continuamos en esa dirección hasta llegar a una estatua de una rata gigantesca. Avanzamos por la salida de en medio y nos encontramos enzarzados en una pelea con el Dios Rata a quien representaba la estatua. Rápidamente, ordené a Cagen que utilizara la magia del Orbe de Tierra contra él, mientras Jug y yo le atacábamos con movimientos especiales. Al morir, el Dios Rata dejó tras de sí el Orbe de Ácido.

**Allí volvimos a encontrarnos con el enigmático Albert, quien nos previno acerca de los peligros de la licantropía. Un poco asustados ante la perspectiva de correr el riesgo de enfrentarnos a un hombre-lobo, decidimos comprarle la plata que nos ofreció**

## ¡AL RESCATE!

Salimos por el norte y nos encontramos en el callejón donde habíamos derrotado el licántropo. Nos dirigimos a donde estaba el barquero y vimos con alegría que la zona ya no estaba inundada. Fuimos por la derecha y encontramos un cofre con un poderoso Arco de Fuego. Seguimos por la derecha y abandonamos la zona por la grieta que había en un muro de piedra. Tres cabezas de piedra gigantes nos contemplaron majestuosamente antes de ir por la derecha y cruzar por un puente colgante. Tras abrir dos cofres, continuamos por el sur y luego por la izquierda. Avanzando de nuevo por el sur, llegamos a un corredor lleno de estatuas donde tuvimos que enfrentarnos a Khan. Tras derrotarle, salimos por la derecha y subimos por las escaleras para salir de la zona.

En lo alto de la torre estaba Gonch, un Imp púrpura que se volvió invisible y atacó. Nos defendimos y lo liquidamos con ayuda del Amuleto de Visión, obteniendo como recompensa un Anillo de Invisibilidad. Volvimos a bajar por las escaleras y utilizamos la Llave de los Barracones para abrir la puerta de madera. Tras entrar por ella, seguimos hacia el norte, cruzamos un puente de madera y salimos por la parte inferior. Bastante atemorizados por lo que nos podía esperar dentro, nos adentramos en Chains. Nos encontramos en una sala con numerosas plataformas. Avanzamos por la salida inferior y subimos por las escaleras de la izquierda. Abrimos un cofre, retrocedimos y esta vez subimos por las escaleras de la derecha. Nuevo cofre, más objetos y de nuevo retrocedimos. Observando un rato nos dimos cuenta de que había una tercera salida situada bajo las escaleras de la derecha que conducía a un nuevo cofre. Por tercera vez regresamos al Gran Salón de las escaleras y avanzamos por la salida de la parte superior derecha.

Allí conocimos a Jeremiah Gunn, un viejo que permanecía prisionero en una jaula colgante. Tras charlar con él nos lanzó una llave que había estado guardando todo este tiempo en uno de sus orificios corporales (ejem...), pero antes de que pudiéramos cogerla, apareció un malvado Hombre-Lagarto que nos la robó. Sin perder tiempo, disparé a una palanca que había a la izquierda e hice descender el puente, lo que nos permitió acceder a la zona inferior. Tras encargarnos del Hombre-Lagarto, recuperamos la Llave de Oro de Jeremiah y continuamos por la salida inferior izquierda. ►



El virtuosismo gráfico de algunas localizaciones de «Silver» alcanza cotas que rayan en lo perfecto.


La Tumba de Hielo oculta el segundo Orbe. Pero antes habrá que eliminar al monstruo helado que lo custodia.


Llegar a Spires es pan comido tras darle la Moneda Maldita al Barquero y utilizar un extraño ingenio sumergible.


Este Dragón verde es uno de los enemigos más difíciles de eliminar de todo el juego... si no conoces su punto débil, que no es otro que su barriga.

¡Allí estaba la celda del Duque! Pero para abrirla necesitábamos una nueva llave, que por el momento no poseíamos.

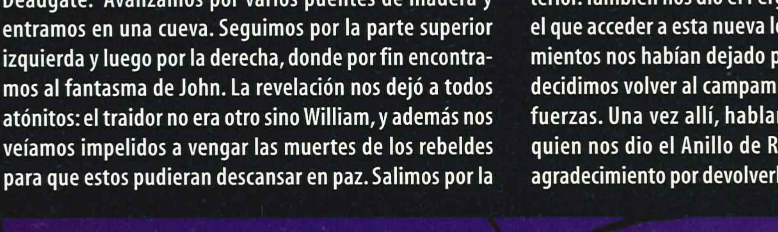
## EL AMARGO SABOR DE LA VENGANZA

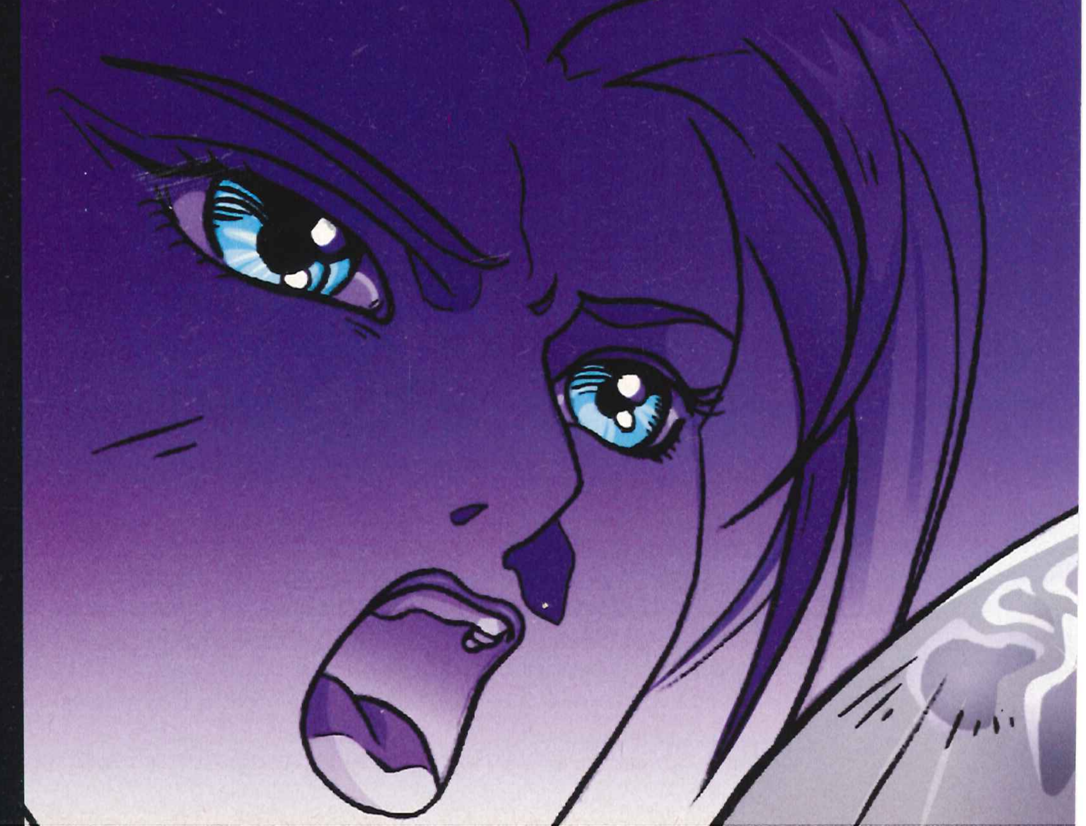
Al norte había un servicio –una taza de water, para entendernos bien– que al examinarla dejó al descubierto una trampilla. Bajamos por ella, abrimos tres cofres y continuamos por la derecha. Avanzamos por un pasillo y al llegar a unas escaleras, las ignoramos y salimos por la parte superior izquierda. En un largo pasillo, nos ocurrió una cosa muy curiosa: fuimos a abrir un cofre y al hacerlo, desapareció y volvió a aparecer un poco más allá. Repetimos la acción tres veces y por fin pudimos hacernos con su contenido. Continuamos por la izquierda y volvimos a la habitación de las escaleras. Salimos por la parte inferior derecha y... ¡Allí estaba Fuge! Fuge se teletransportó hábilmente hacia la parte inferior derecha, pero yo fui más rápido y, utilizando el Anillo de Invisibilidad, le disparé con el Orbe de Hielo. Cuando me quedé sin energía mágica, le ataqué utilizando todos, absolutamente todos mis ataques especiales y, como había bebido unas cuantas pociones de armadura y fuerza antes de liarme a disparar, no tuve mucho problema para vencerle y quedarme con su espada, que me permitía realizar ataques dobles. ¡Bien! ¡Mi abuelo había sido vengado! También obtuve de Fuge la Llave de la Media Luna. Salimos de la Gran Cadena por la puerta superior izquierda y entramos en otra gran estancia que abandonamos bajando por unas largas escaleras. En la siguiente zona, uno de los enemigos que eliminamos dejó caer la Llave de la Celda del Duque. La cogimos y salimos por la puerta norte. Irrumpimos en una pequeña sala de torturas, donde hablé con un personajillo llamado Moss, al que le enseñé el Osito de Peluche que me había dado la vieja de Rain. ¡Qué sorpresa! ¡Y qué feliz me sentía por haber ayudado a esa madre desconsolada! Pero volvamos a lo importante: con la llave en nuestro poder, regresamos a la celda donde se encontraba el Duque y lo liberamos junto a Clay. El Duque murmuró algo acerca de un traidor, pero pronto desechó la idea... Parecía más bien obra de la hechicería de Glass, así que nos dirigimos al Palacio de Glass para enfrentarnos a ella. Pero, ante nuestro asombro, Glass negó los hechos y ratificó la existencia de un traidor en el grupo. La única manera de averiguar la verdad era viajar hasta Deadgate y hablar con las almas atormentadas de los rebeldes. ¡Ellos resolverían estas dudas!


Gracias a la ayuda de nuestros amigos derrotaremos enemigos más fuertes.

## EN LA TIERRA DE LOS MUERTOS

Nos dirigimos al Puerto de Verdante y le pagamos a Jonah 300 monedas de oro para que nos transportara hasta Deadgate. Avanzamos por varios puentes de madera y entramos en una cueva. Seguimos por la parte superior izquierda y luego por la derecha, donde por fin encontramos al fantasma de John. La revelación nos dejó a todos atónitos: el traidor no era otro sino William, y además nos veíamos impelidos a vengar las muertes de los rebeldes para que estos pudieran descansar en paz. Salimos por la parte inferior izquierda y luego continuamos por la inferior derecha. En la siguiente zona, acabamos con dos Fantasmas Malignos que estaban atacando al fantasma de un hombre llamado Ganitos, que en agradecimiento nos entregó la Llave de Piedra. Salimos por una puerta centelleante y luego continuamos por la puerta de la izquierda. De esa zona salimos por la puerta y en la siguiente tomamos el portal de la derecha. En la zona de los cuatro salientes conectados por puentes de madera, bajamos hacia el sur y a continuación fuimos por la derecha. Allí, el fantasma del Profesor O'Leary se nos apareció y nos dio una pista acerca del siguiente Orbe: debíamos ir a un sitio llamado El Cielo Exterior. También nos dio el Pergamino de la Revelación, con el que acceder a esta nueva localización. Tantos acontecimientos nos habían dejado perplejos y cansados, así que decidimos volver al campamento rebelde para recuperar fuerzas. Una vez allí, hablamos con la madre de Moss, quien nos dio el Anillo de Resistencia a la Magia como agradecimiento por devolverle a su hijo. Le conté al Duque


A la izquierda de donde encontramos el Arco, se alzaba un impresionante Monasterio. Cagen, uno de los monjes, nos informó de la atrocidad cometida por los soldados de Silver, que habían envenenado el agua




Dadle al monje la pregunta trascendental que tanto ansía y obtendréis a cambio un pequeño viaje por el tiempo y el espacio.


El momento en que Silver mata a Rubén es uno de los más dramáticos del juego. ¡Reaccionad y no dejéis escapar la llave!


Encontraréis otro Orbe bien seguro en un cofre del molino de Rubén. ¡Lástima que él ya no pueda usarlo más!

todo lo que habíamos descubierto y salimos de la zona por la grieta que había entre las rocas de la parte superior.

## LA ILUSIÓN SE DESVANECE

Matamos a un oso para coger algunas manzanas (NOTA: asegúrate de que tienes a David seleccionado como héroe principal antes de salir de esta pantalla) y salimos por la derecha. Continuamos por la izquierda –y no por un camino que yo acababa de descubrir– y encontramos otro cofre. Tras abrirlo, regresamos y, ahora sí, fuimos por la derecha. Subimos por las escaleras y, en la siguiente zona, avanzamos por la parte inferior. Seguimos en esa dirección desviándonos un poco hacia la izquierda y llegamos hasta el cofre del que nos habló el Profesor O'Leary. Dentro estaba el Orbe de Tiempo y una nueva llave. Salimos por la parte superior izquierda y continuamos por la izquierda. Luego, salimos por la parte inferior derecha y nos enzarzamos en combate con un terrible enemigo al que atacamos con todos los golpes especiales. Al eliminarlo recibimos la Llave de Hierro que abría el cofre de esa misma zona. Dentro había una Llave de Calavera y un Pergamino de Golem. Utilizando el mapa, viajamos a las Cloacas y salimos por la derecha. Fuimos por la escalera de caracol y llegamos hasta una verja de metal con un círculo. Continuamos por la salida circular de la parte superior y nos encontramos con otra verja de metal y un camino zigzageante que seguimos hacia la parte inferior derecha. Descendimos por las escaleras y utilizamos la llave para abrir la puerta y llegar hasta una plataforma hexagonal donde encontramos un cofre con un nuevo golpe especial con un nombre muy interesante: Armageddon. Desde ahí, utilizamos el mapa para viajar hasta la Esclusa de las Spires y abrir el cofre de la izquierda con la Llave de Piedra. Dentro había un conjuro que me permitía convertirme en un Licántropo, lo cual no estaba nada mal a la hora de combatir. Tras esto, volvimos a usar el mapa para ir hasta el Jardín de Huesos de Deadgate, donde utilicé la Llave de Calavera para abrir el portal correspondiente y entrar por él.

## EN EL ESPACIO NADIE OIRÁ TUS GRITOS...

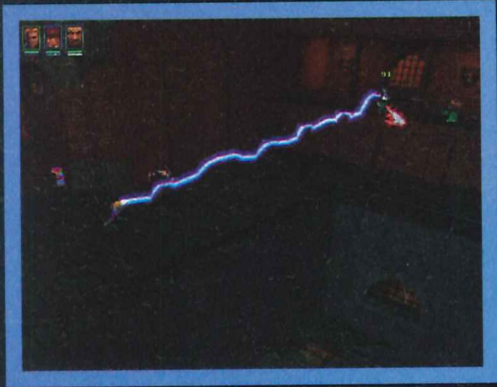


¿Dónde me encontraba? ¿Qué extraño paisaje era éste? Si no hubiera sido por la época en la que nos encontrábamos, hubiera pensado que estaba protagonizando un cantar de gesta ambientado muchos milenios en el futuro... Sea como fuere, me di cuenta de que era imprescindible equipar el Anillo de Visión para poder eliminar a los enemigos de esta extraña estructura. Abrí un cofre y continué por la salida de la parte inferior derecha. Luego entré por una puerta en forma de calavera –había dos, pero ambas terminaban en el mismo sitio– y en la siguiente zona salí por la parte superior derecha. ¡Oh, Dios mío! Todavía recuerdo el susto que me llevé al ver a un enorme y asqueroso bicho que parecía ser la madre de todos los que había ido matando por el camino. Huelga decir que no escatimé en magia y en ataques especiales para eliminarla, pero aún así me costó lo suyo. Continué hacia arriba y utilicé unos vórtices teletransportadores para coger el Orbe de Luz. ¡Ya tenía los ocho Orbes! Corrí al campamento rebelde para contarle al Duque que nuestra búsqueda había terminado. Nada más llegar, Glass hizo su aparición y nos informó de que la única manera de viajar a Metalon era mediante un teletransportador que sólo ella podía crear. Jug, Cagen y yo decidimos entrar en el teletransportador y aparecimos en Metalon, casi sin tener un respiro para librarnos de los primeros enemigos a la vista.

Salimos por la parte inferior, abrimos un cofre y seguimos por la izquierda. En la siguiente zona vimos un aterrador río de sangre que fluía por debajo, así que nos fuimos cuanto antes por la derecha, porque teníamos escalofríos. Vimos durante breves momentos a un robot, pero como pareció ignorarnos seguimos por abajo. ¡Vaya por Dios! ¡Allí estaba el robot junto a otros tres en busca de pelea! Los eliminamos y cogí el Analectus, saliendo luego por la puerta de arriba. En la distancia podíamos ver el Palacio de Silver. Su sombra no podía traernos nada bueno... Por la parte inferior izquierda llegamos a unas escaleras. Salimos de allí por la izquierda y continuamos por arriba. Luego de nuevo a la izquierda dos veces, subimos por unas escaleras y colocamos el Analectus ►




La lucha contra el Dragón de Hielo pasa por ser una de las más complicadas. Todo es cuestión de medir bien sus acciones y disparar en el momento justo.



El uso adecuado de la magia de los Orbes puede sacaros fácilmente de más de un apuro.



A medida que nos acercamos al final del juego, el ambiente se va volviendo más enrarecido y surrealista. ¡Y si no, mirad ese río de sangre!



Las puertas del Palacio de Silver. Eliminad a los guardias y preparáos para el desenlace final...

en la llama que ardía en lo alto de la zona. Al hacerlo, apareció un teletransportador que nos trajo de vuelta a una zona con escaleras ya conocida, sólo que esta vez estábamos en otra parte de la misma. Fuimos a la derecha, vimos un extraño contenedor de cristal lleno de sangre y con una criatura flotando en él, y luego continuamos por abajo y volvimos a utilizar el Analectus en otra llama que activaba un mecanismo de drenaje de los ríos de sangre. Regresamos a la derecha y vimos que el contenedor de cristal estaba roto... Seguimos por arriba, utilizamos el teletransportador y nos encontramos frente a frente con Rend, la criatura robótica del tubo. Fue una dura lucha, pero no nos costó demasiado.

O al menos sabíamos que lo peor estaba aún por llegar...

**Fuge se teletransportó hábilmente hacia la parte inferior derecha, pero yo fui más rápido y, utilizando el Anillo de Invisibilidad, le disparé con el Orbe de Hielo**

## CARA A CARA FRENTE A SILVER

Avanzando por la derecha nos encontramos ante la entrada al Palacio de Silver. Tras eliminar a los guardias, entramos en él. Corrimos por un pasillo y bajamos por unas escaleras. Utilizamos la Llave de Media Luna para abrir la puerta cerrada de la derecha. La siguiente estancia era la guarida del Mastín Infernal de Fuge, que no parecía muy contento de vernos por allí. Lo combatimos y abrimos un cofre cercano, encontrando en su interior la Llave de Granito.

Retrocedimos y utilizamos esta nueva llave para abrir la puerta cerrada de la izquierda. Entramos y hablamos con Oberius, un sacerdote que nos dio noticias poco esperanzadoras: Silver iba a sacrificar a todas las mujeres en lugar de escoger a una para el matrimonio. ¡Todo había sido una farsa para llevar a cabo un ritual o algo parecido!

Salimos por donde habíamos entrado y fuimos por la derecha dos veces hasta llegar a una habitación circular con varios botones. Los examinamos y apareció un extraño objeto flotante que nos permitió continuar camino por arriba. De la siguiente zona salimos por la parte inferior, llegando a un extraño giroscopio de extraordinaria belleza. Seguimos por la derecha y terminamos en la habitación de Silver. ¡Ahora ya no había marcha atrás! Silver mató al traidor y, tras ratificarnos el sacrificio de las mujeres, hizo aparecer a varios enemigos que ya habíamos derrotado anteriormente. Para el robot gigante, decidimos no hacer uso de la magia, ya que sólo hacía que ganara puntos de golpe. Yo me transformé en Licántropo y Jug me ayudó con su arma más poderosa. Cagen, por su parte, decidió atacar a una bola flotante que había en el centro de la plataforma. La secuencia de ataque fue la siguiente: Fuego, Hielo, Sanar, Relámpago, Tierra, Ácido, Tiempo y Luz. Destruida la bola, Silver cayó al suelo indefenso y dolorido.

Mis recuerdos no están muy claros aquí –¿no querréis que os contemos el final del juego, verdad?– pero recuerdo que acabamos luchando contra el mismísimo Apocalipsis.

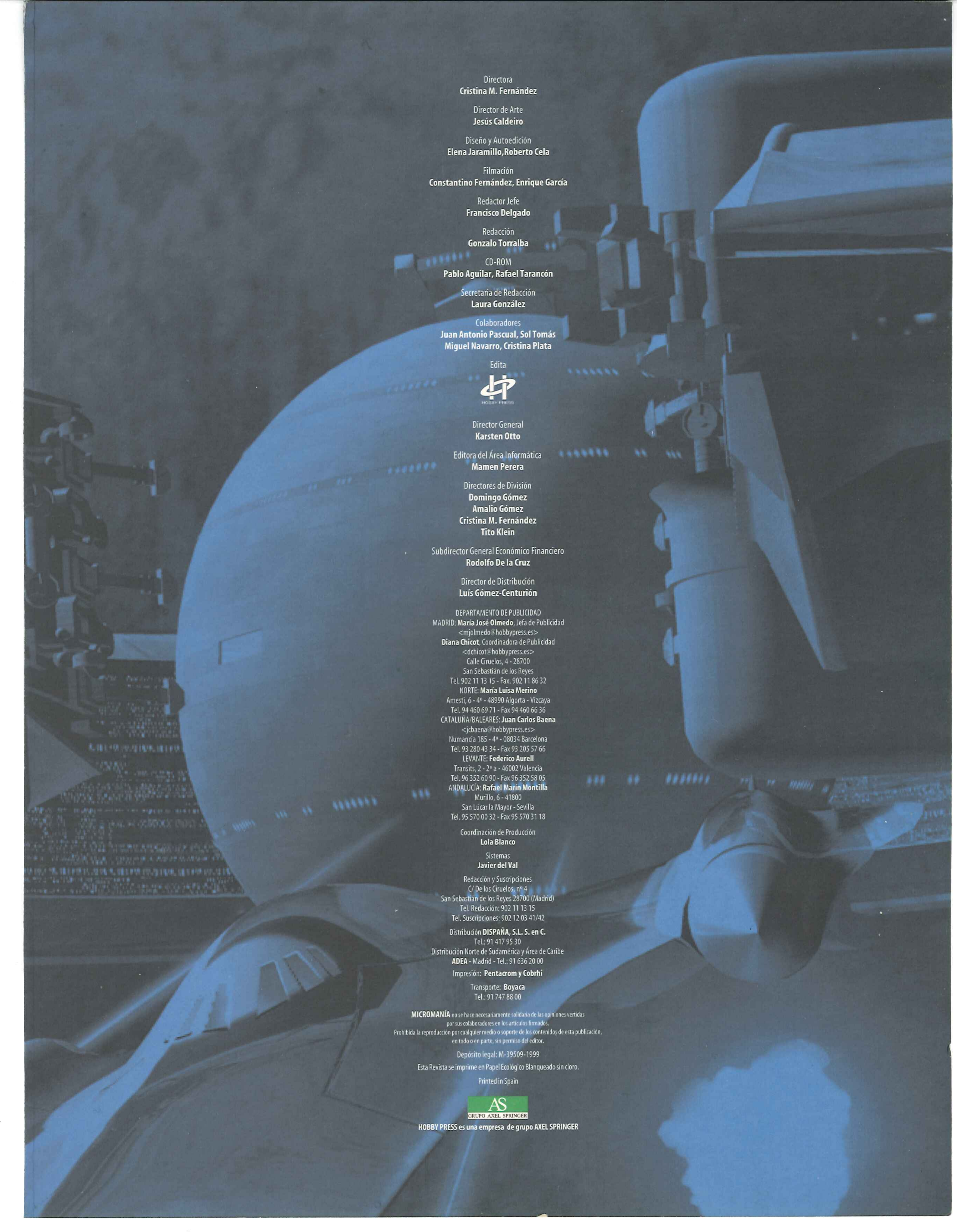
La mejor combinación para derrotarlo resultó ser el ataque (ctrl + ratón hacia arriba) y el empleo del escudo para devolverle sus proyectiles. Entre medias, utilizaba el golpe especial Halcón. Repetí esta secuencia hasta que Apocalipsis se elevó en el aire. Tuve que salir corriendo en multitud de ocasiones ante los terremotos que provocaba y las bolas de fuego que lanzaba. En esos momentos no podía pararme ni un segundo. Hasta que no se posaba de nuevo en el suelo, no volvía a atacarle con la espada y el escudo. Cuando estaba prácticamente muerto, se colocó en el centro, momento que aproveché yo para propinarle un golpe especial por última vez. ¡Lo había conseguido! El final, como se suele decir en estos casos, ya es historia...

*R.J.N.*










Directora
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**

Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo,Roberto Cela**

Filmación
**Constantino Fernández, Enrique García**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**

Redacción
**Gonzalo Torralba**

CD-ROM
**Pablo Aguilar, Rafael Tarancón**

Secretaria de Redacción
**Laura González**

Colaboradores
**Juan Antonio Pascual, Sol Tomás**
**Miguel Navarro, Cristina Plata**

Edita

HOBBY PRESS

Director General
**Karsten Otto**

Editora del Área Informática
**Mamen Perera**

Directores de División
**Domingo Gómez**
**Amalio Gómez**
**Cristina M. Fernández**
**Tito Klein**

Subdirector General Económico Financiero
**Rodolfo De la Cruz**

Director de Distribución
**Luís Gómez-Centurión**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
**Diana Chicot**, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
**Lola Blanco**

Sistemas
**Javier del Val**

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Distribución Norte de Sudamérica y Área de Caribe
**ADEA** - Madrid - Tel.: 91 636 20 00

Impresión: **Pentacrom y Cobrhi**

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00





Depósito legal: M-39509-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

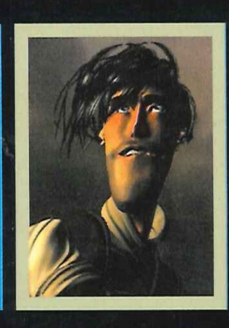
Printed in Spain

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

**HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER**






HOBBY PRESS

AS
GRUPO AXEL SPRINGER